

Suvi Lankila

Leikkikalusteen suunnittelu päiväkotiin

Luotaava muotoiluprosessi

Opinnäytetyö

Kevät 2013

Kulttuurin yksikkö

Muotoilun koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Kulttuurin yksikkö

Koulutusohjelma: Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Teollinen kalustemuotoilu

Tekijä: Suvi Lankila

Työn nimi: Leikkikalusteen suunnittelu päiväkoteihin: Luotaava muotoiluprosessi

Ohjaaja: Jaakko Purtanen, Vuokko Takala-Schreib, Anne Kuusela

Vuosi: 2013

Sivumäärä: 97

Liitteiden lukumäärä: 2

Opinnäytetyössä tutkittiin lapsen leikkiä ja kehitystä varhaislapsuudessa. Tarkoituksena oli selvittää, kuinka lapsen mielikuvitus ja leikin elämyksellisyys voidaan sisällyttää tuotteeseen muotoilun avulla. Lisäksi teoreettisessa tiedonhankinnassa pohdittiin, mitkä tuotteen ominaisuudet houkuttelevat lasta leikkimään ja miten abstrakti ajattelu sekä kolmiulotteisuuden ymmärtäminen auttavat lasta havainnoimaan ympäristöä. Näiden tietojen pohjalta suunniteltiin lapsille sopivia leikkikalustekonsepteja.

Tärkein pedagoginen näkökulma oli Reggio Emilia –pedagogiikka ja sen näkemys lapsen sadasta kielestä. Saadut tutkimustulokset vaikuttivat leikkikalusteiden tuotekehittelyyn sekä sen aikana tehtyihin muotoilullisiin ratkaisuihin. Tutkimusmenetelmiä olivat muun muassa kirjallisuuden läpikäyminen sekä muotoiluluotaimet. Muotoiluluotainten avulla saatiin hankittua tietoa myös varhaiskasvatuksen asiantuntijoilta eli päiväkotien henkilökunnalta. Luotainprosessiin osallistui viisi eri päiväkotia, jotta vastauksiin saatiin tarpeeksi monipuolista ja runsasta palautetta.

Tutkimustuloksien avulla voitiin jatkokehittää luotaimissa mukana olleita konseptitason tuoteideoita. Palautteenannon analysoinnin jälkeen valikoitiin kaksi potentiaalisinta leikkikalustekonseptia lopulliseen tuotekehittelyvaiheeseen. Molemmista konsepteista valmistettiin hahmomallit ja yhdestä tuotteesta tehtiin myös prototyyppi. Leikkikalusteiden lopullinen käyttäjäryhmä, eli lapset, osallistuivat tuotekehittelyprosessiin tuotteiden testauksen kautta.

Avainsanat: kalusteet, leikki, muotoiluluotain, Reggio Emilia -pedagogiikka

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Culture and Design

Degree programme: Degree Programme in Design

Specialisation: Industrial Furniture Design

Author/s: Suvi Lankila

Title of thesis: Designing Play Furniture for a Kindergarten: A Probing Design Process

Supervisor(s): Jaakko Puranen, Vuokko Takala-Schreib, Anne Kuusela

Year: 2013 Number of pages: 97 Number of appendices: 2

This study investigates children's play and its development in the early childhood. The main purpose of this thesis was to design furniture concepts for children that were based on the information gained from the research. The aim was to find out how child's imagination and the experience of playing could be considered in the product design. In addition, the study raised questions of the characteristics of a product that may attract children and make them want to play. It was also important to know, how abstract thinking and three dimensional understanding help children to observe the environment.

The main pedagogical point of view was the Reggio Emilia approach and its vision that children have one hundred ways to express themselves. The results had major impact not only during the product development, but also when deciding of the design solutions for the concepts. The research methods included, for example, study of literature and making the design probes. Probing was the best way for this project to get subconscious information and feedback from the experts (in this case, from the kindergarten staff).

The research results helped to develop all the concepts further. Two of the most potential ideas were selected and made into mock-ups and 3D-models. Then one of them was made into a final prototype. Lastly, it was being tested in a kindergarten so that also the final users, children, could take part in the design process.

Keywords: furniture, play, design probe, Reggio Emilia approach

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
Kuvio- ja taulukkoluettelo.....	6
1 JOHDANTO	9
2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA	10
2.1 Tarkoitus ja tutkimuskysymykset.....	10
2.2 Yhteistyöprojektin syventäminen.....	11
2.3 Työsuunnitelma.....	12
2.3.1 Tiedonhankinta	12
2.3.2 Produktiivinen osuus.....	13
2.3.3 Aikataulu	13
2.4 Yhteistyökumppanit.....	14
2.5 Tutkimusstrategiat.....	14
2.5.1 Empiirinen tutkimus.....	15
2.5.2 Hermeneuttinen tutkimus	16
2.5.3 Kokeileva tutkimus	16
3 LEIKKI JA MUOTOILU	17
3.1 Leikkimisen merkitys lapselle	17
3.2 Reggio Emilia päiväkodeissa	20
3.3 Leikki osana muotoilua.....	23
3.3.1 Mikä on leikkikaluste?	24
3.3.2 Millainen tuote sopii lapselle?	24
4 LEIKKIKALUSTEKONSEPTIT	27
4.1 Yhteistyöprojektin konseptit	27
4.1.1 Konsepti 1	27
4.1.2 Konsepti 2.....	29
4.1.3 Konsepti 3.....	31
4.1.4 Konsepti 4.....	33
4.1.5 Konsepti 5.....	36

4.2	Opinnäytetyön konseptit.....	38
4.2.1	Konsepti 6.....	39
4.2.2	Konsepti 7.....	41
4.2.3	Konsepti 8.....	44
5	MUOTOILULUOTAIMET.....	46
5.1	Mitä ovat muotoiluluotaimet?	46
5.2	Oma muotoiluluotaimeni	47
5.2.1	Luotainten esittely	47
5.2.2	Luotainten kohteet	50
5.3	Luotainten tulokset.....	50
5.3.1	Itsedokumentointitehtävät	50
5.3.2	Tarkentavat kysymykset.....	55
5.3.3	Palautteenanto konsepteista.....	63
6	TUOTEKEHITTELY	67
6.1	Elämysteltoa	67
6.1.1	Elämystelton tuotekehittelyä	68
6.1.2	Elämystelton hahmomalli	69
6.2	Lehtimaja	76
6.2.1	Lehtimajan tuotekehittelyä	77
6.2.2	Prototyypin valmistaminen	80
7	LEIKKIKALUSTEEN TESTAUTTAMINEN PÄIVÄKODISSA	89
8	POHDINTA	92
	LÄHTEET.....	93
	LIITTEET.....	97

Kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. Elämysteltan luonnostelua	28
Kuvio 2. Elämysteltta luo tunnelmaa	28
Kuvio 3. Haitaritunnelin luonnostelua	29
Kuvio 4. Haitaritunnelin muoto ja väri vaihtelee aina osien mukaan	30
Kuvio 5. Tuotteesta voidaan muodostaa pitkiäkin tunneleita	30
Kuvio 6. Motoriikkamaton luonnostelua	31
Kuvio 7. Tuote sopii esimerkiksi terapeuttiseen toimintaan.....	31
Kuvio 8. Mattoon voi kiinnittää tapillisia askelluskiviä.....	32
Kuvio 9. Matto voisi koostua myös erillisistä paloista.....	32
Kuvio 10. Laatikoiden luonnostelua	33
Kuvio 11. Tuote koostuu kahdesta osasta	34
Kuvio 12. Pintaviimeistelyvaihtoehtoja voisi olla useita.....	34
Kuvio 13. Laatikosta voi yhdistellä haluamansa näköisen kokonaisuuden.....	35
Kuvio 14. Sisälaatikon mahdollisia variaatioita	35
Kuvio 15. Potkuauton luonnoksia.....	36
Kuvio 16. Potkuauton perusmalli.....	37
Kuvio 17. Istuinosaan lisättävä pehmuste	37
Kuvio 18. Leikkisyys voidaan luoda pienillä muutoksilla	38
Kuvio 19. Kannessa olevaan reikään voisi asettaa erillisiä osia	39
Kuvio 20. Säilytystelinevariaatio leikkipöydästä	39
Kuvio 21. Leikkipöydällä on kaksi käyttöfunktioita	40
Kuvio 22. Metallitanko mahdollistaa tason kääntymisen	40
Kuvio 23. Kannen toisen puolen voisi käsitellä esimerkiksi liitutaulumaalilla	41
Kuvio 24. Keinulaudan luonnoksia	42
Kuvio 25. Keinulauta on muotopuristettava leikkituote lapsille	42
Kuvio 26. Tuotteen muoto estää keinua kääntymästä ympäri.....	43
Kuvio 27. Keinulaudasta voitaisiin valmistaa myös yhdenistuttava versio	43
Kuvio 28. Majan luonnoksia	44
Kuvio 29. Lehtimaja on monipuolinen leikkikaluste	45
Kuvio 30. Vastaajille lähetetty muotoiluluotainpaketti.....	48
Kuvio 31. Päiväkotien keskimääräinen leikkimisilmapiiri viikon aikana	60

Kuvio 32. Elämysteltan inspiraatiokollaasi.	67
Kuvio 33. Elämysteltan kehitelty versio.....	68
Kuvio 34. Tiipiihin valittu kangas.....	70
Kuvio 35. Teltan puutappi- ja muoviputkiratkaisu.....	71
Kuvio 36. Kangas asettui kauniisti muovikaareen.....	71
Kuvio 37. Ripustusnarujen letittäminen kesken.....	72
Kuvio 38. Ripustusnarut valmiina.....	73
Kuvio 39. Valo siivilöityi upeasti teltan sisälle ja loi sinne tunnelmaa.....	74
Kuvio 40. Kankaan läpikuultavuus mahdollisti leikkimisen valoilla ja varjoilla	74
Kuvio 41. Elämysteltan valmis hahmomalli	75
Kuvio 42. Lehtimajan inspiraatiokollaasi.	76
Kuvio 43. Majan hahmomallikokeilu.....	77
Kuvio 44. Katos loi majalle suojaosan tunnelman	78
Kuvio 45. Majan tukirakenne ilman pohjalevyä	78
Kuvio 46. Lehtimajan muoto muuttui takaisin alkuperäisen idean kaltaiseksi	79
Kuvio 47. Muotopuristeen muotti vesileikattavana	80
Kuvio 48. Lehtimajan kaari liimauksessa ja puristuksessa.....	81
Kuvio 49. Kaikki kaaret yhdessä nipussa.....	81
Kuvio 50. Majan kaarien muotokokeilu lattialla	82
Kuvio 51. Kaaren kiinnitystesti	83
Kuvio 52. Kaarien kiinnitystä varten valmistetut ”puutaskut”	83
Kuvio 53. Kaari oli tarpeeksi jäykkä ja tukeva käyttötarkoitukseensa.....	84
Kuvio 54. Majan jalusta puristuksissa	84
Kuvio 55. Majan muodon hienovarainen muutos	85
Kuvio 56. Majan osat pintakäsiteltynä.....	86
Kuvio 57. Kuvioiden leikkaaminen laserilla oli nopeaa puuhaa	87
Kuvio 58. Huopasomisteet valmiina	87
Kuvio 59. Noin neljän viikon työskentelyn lopputulos.....	88
Kuvio 60. Tuote kasattuna päiväkodin leikkihuoneeseen.....	90
 Taulukko 1. Päiväkotien leikkien luonteet kolmena eri päivänä	 55
Taulukko 2. Asiat, joihin päiväkodit kaipaavat eniten parannuksia. Numeroitu 1-10, jossa 1 on tärkein.....	62

Käytetyt termit ja lyhenteet

Luotaaminen	Erityisesti teknologialle ja muotoilulle keskeinen tiedonhankintatapa, jonka tarkoituksena on auttaa suunnittelijaa hankkimaan käyttäjäkeskeistä, itsedokumentoitua tietoa suunnittelulle keskeisiltä kohderyhmiltä (Mattelmäki, T. 9, 2006).
Muotoiluprosessi	Laaja-alaista toimintaa, jossa esimerkiksi tuotetta tai palvelua kehitellään aina toimeksiannosta ja ideoinnista, prototyyppien valmistamiseen ja testaukseen saakka. Muotoiluprosessiin sisältyy yleensä myös markkinointia (DesignforBusiness, [Viitattu 13.4.2013]).
Reggio Emilia	Pohjois-Italiasta lähtöisin oleva kasvatustilfilosofia, jonka tärkein työväline on pedagoginen dokumentointi ja tutkiminen. Reggio Emilia -pedagogiikassa korostetaan muun muassa moninaisuuden kunnioittamista, oppimista sekä leikkiä, iloa ja tunteita – kaikkia elämän sataa kieltä (Puurula, L. [Viitattu 4.4.2013]).

1 JOHDANTO

Tässä kirjoitelmassa esitellään kevään 2013 aikana tekemäni opinnäytetyö, jonka aikana suunnittelin kahdeksan innovatiivista leikkikalustekonseptia päiväkotikäisille lapsille. Valitsin kyseisen aiheen, sillä olen aina ollut todella kiinnostunut pedagogiikasta ja luovuudesta. Myös lapset ovat hyvin lähellä sydäntäni.

Mielestäni lapsen ajatusmaailmasta voi saada hienoja oivalluksia ja inspiraatiota aistielämyksien synnyttämiseen: onnistunut muotoilu on ennen kaikkea mielikuvitusrikasta ja kekseliästä toimintaa, jonka aikana luovuuden pitäisi päästä puhkeamaan kukkaan. Lapsen leikkiin tutustuminen voisi auttaa muotoilijoita päästämään irti rajoitteistaan ja eläytymään uudestaan lapsuuden aikaiseen ajatusmaailmaan, jolloin kaikki oli mahdollista.

Keskityn tiedonhankintaosuudessa ymmärtämään erityisesti lapsen leikkiä ja kehitystä varhaislapsuudessa. Halusin kuitenkin ottaa mukaan myös muotoilullisen näkökulman, sillä pyrin saamaan teoriasta vaikutteita myös omaan tuotekehittelyprosessiini. Tiedonhankintani tarkoitus ei ole vain pelkästään siteerata jo olemassa olevia lähteitä, vaan halusin ennemminkin koota varhaiskasvatuksen asiantuntijoiden mielipiteistä ja näkemyksistä vuoropuhelunomaista keskustelua ja vertailua. Esimerkiksi muotoiluprosessia ja luovuutta käsitellään lapsen lennokkaan mielikuvituksen ja leikin elämyksellisyyden kannalta.

Esittelen myös projektin aikana tekemäni muotoiluluotaimet, joiden avulla voidaan hankkia visuaalista tietoa käyttäjien tiedostamattomista kokemuksista ja asiakastarpeista tuotekehittelyprosessin avuksi. Reggio Emilia –pedagogiikalla on merkittävä yhteys projektiini, sillä yhteistyökumppanini ohjaavaksi pedagogiikaksi on valittu kyseinen kasvatustilafilosofia. Erityisesti sen näkemys lapsen sadasta kielestä on mielenkiintoinen yksityiskohta varhaiskasvatuksen maailmassa. Pyrin ottamaan Reggio Emilian sekä muut tutkimustulokset huomioon esimerkiksi leikkikalustekonseptieni suunnittelussa ja niiden muotoilullisissa ratkaisuissa.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

2.1 Tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöni tarkoitus oli suunnitella ja valmistaa tiedonhankinnan, muotoiluluotaimien sekä tuotekehittelyn avulla päiväkotiympäristöön sopiva leikkikaluste lapsille. Opinnäytetyöni keskeisenä tavoitteena oli yhdistää sekä teoreettinen että produktiivinen työskentely eheäksi kokonaisuudeksi. Teoreettisessa osassa perehdyttiin leikki-käsitteeseen muun muassa kirjallisuuden ja nettilähteiden kautta. Työn pohjana oli syksyn 2012 aikana tehdyn yhteistyöprojektin tietojen syventäminen.

Opinnäytetyölle asetettiin aloitusseminaarissa kaksi tutkimuskysymystä. Halusin ensinnäkin selvittää, kuinka mielikuvitus ja leikki vaikuttavat lapsen kehitykseen. Toisekseen päiväkotikäisten lasten tutkimiseen pyrittiin ottamaan mukaan muotoilullinen näkökulma sekä selvittämään, mikä tuotteessa houkuttelee lasta leikkimään. Halusin esimerkiksi ymmärtää, minkä ikäinen lapsi oppii leikkiessään havaitsemaan abstrakteja ja kolmiulotteisia asioita. Leikki perustuu paljon mielikuvituksen varaan, joten halusin tuoda myös tuotteisiini lapsiin vetoavia piirteitä.

Tuotekehittelyn tärkeimmät osa-alueet olivat päiväkoteihin lähetettävät muotoiluluotaimet, niistä saatu palaute sekä leikkikalustekonseptien kehittäminen prototyyppi- ja testausvaiheeseen saakka. Muotoiluluotainten avulla vastaanotettiin tuotteiden ideointi- ja tuotekehittelyehdotuksia, jotka hyödynnettiin leikkikalustekonseptien parantamisessa. Pysin myös keskustelemaan päiväkotien henkilökunnan kanssa luotaimista saadusta palautteesta, sillä koin, että vastaajat kykenivät helpommin ja luontevammin täydentämään vastauksiaan vuorovaikutuksen avulla.

Valitsin yhteistyöprojektin aikana luoduista kymmenestä leikkikalustekonseptista viisi kappaletta osaksi opinnäytetyöni tuotekehittelyä varten. Päämääränä oli myös luoda kolme uutta konseptia niiden rinnalle. Nämä kaikki kahdeksan konseptia kävivät läpi muotoiluluotaimien avulla toteutetun palautteenantoprosessin, jonka

jälkeen valikoin kaksi potentiaalisinta tuoteideaa hahmomallien valmistamista ja testausta varten.

Tuotteiden testaus toteutettiin yhdessä päiväkodissa ja testauksen kohderyhmänä olivat noin 4–5-vuotiaat lapset. Opinnäytetyön lopputuloksena oli tarkoitus valmistaa vähintään yksi koko muotoiluprosessin läpikäynyt, valmis tuote. Valmiilla tuotteella tarkoitettiin tässä tapauksessa joko viimeisteltyä hahmomallia tai prototyyppiä.

Hakalan (1998, 18) mukaan laadukas opinnäytetyö on aiheeltaan ja taustaltaan tarpeeksi riittävästi perusteltu. Prosessin tulisi olla omaperäinen, käytännöllinen ja idearikas sekä tutkimustuloksien tulisi olla jollain tavalla hyödynnettävissä omalla ammattialalla. Pyrin tähän näkökulmaan myös omassa työskentelyssäni.

2.2 Yhteistyöprojektin syventäminen

Tutustuin opinnäytetyötä edeltävässä yhteistyöprojektissa alustavasti päiväkotikäisten lasten leikkiin ja mielikuvitukseen kirjallisuuden avulla. Tuotin projektin aikana lastentarhaan sopivia, innovatiivisia leikkikalustekonsepteja, jotka perustuivat tiedonhakuprosessin aikana saatuihin tuloksiin. Konseptoinnin kohderyhmiä olivat lapset sekä Kurikan Kankaan päiväkotit.

Yhteistyöprojektin tutkimusstrategiat vaihtelivat niin teoreettisen, kuin empiirisenkin tutkimuksen välillä. Teoreettisina lähteinä käytettiin pääasiassa varhaiskasvatusalan kirjallisuutta, jota täydennettiin kahden päiväkotivierailun aikana tehdyllä havainnoinnilla. Havainnointia varten valmisteltiin projektille keskeisiä kysymyksiä, joihin etsittiin vastauksia joko tarkkailemalla päiväkotien toimintaa tai haastatteleamalla niiden henkilökuntaa aina tarpeen mukaan.

Projektin konseptointiosuus jakautui kahteen osaan: toteutin ensimmäiseksi niin kutsutun ideointiosuuden, jonka aikana kokosin visuaalista aineistoa helpottamaan muotoiluprosessiani. Koin, että sain kollaasin ja mindmapin, eli ajatuskartan, avulla koottua ajatuksiani helpommin luonnosteluvaihetta varten. Tein myös

kilpailijakartoituksen lasten leikkikalusteista, sillä oli tärkeää olla tietoinen jo markkinoilla olevista tuotteista sekä alan kilpailijoista.

Toinen, yhteistyöprojektin ehkä tärkein, osa-alue oli itse konseptointivaihe. Suunnittelin sen aikana kaiken kaikkiaan kymmenen erilaista leikkikalustekonseptia, joista osaa oli tarkoitus jatkokehittää kevään opinnäytetyössäni. Konseptien kehittämisessä huomioitiin tärkeänä osana muun muassa Reggio Emilia –pedagogiikka sekä sen näkemys uteliaasta ja ympäristöä tutkivasta lapsesta.

2.3 Työsuunnitelma

Aloitusseminaaria varten tehdyssä työsuunnitelmassa laadittiin alustavat kehykset opinnäytetyötä varten: tällöin muun muassa rajattiin projektin tutkimuskysymykset, määriteltiin opinnäytetyön yhteistyökumppanit sekä suunniteltiin työlle alustava aikataulu. Lisäksi työsuunnitelmassa määriteltiin opinnäytteen produktiivisten ja teoreettisten osuuksien työvaiheet, jotka esittelen opinnäytetyöni seuraavissa kappaleissa.

2.3.1 Tiedonhankinta

Opinnäytetyön tiedonhankintaosuus koostui kahdesta erittäin tärkeästä osasta: ensimmäinen, eli niin sanottu teoriapohjainen kirjallisuuskatsaus, pohjautui muotoiluun, pedagogiikkaan, varhaiskasvatukseen ja leikkiä käsittelevään kirjallisuuteen sekä design-alan julkaisuihin. Työn näkemyksellinen lähtökohta oli Reggio Emilia –pedagogiikassa, sillä sen näkemys lapsesta tuki hyvin päiväkotien luovaa ja mielikuvitusrikasta leikkimisilmapiiriä.

Syvensin tiedonhankintaprosessia tämän jälkeen myös muotoilu- ja luotaimen avulla. Luotaamalla pyrittiin selvittämään vastaajien tiedostamatonta ajatusprosessia muun muassa visuaalisten ja sanallisten tehtävänantojen avulla. Vastaajalle lähetettiin postitse tehtävät ja vastauspohjat, jotta hän sai itse dokumentoida tuloksensa valmiiksi annetuille materiaaleille. Pyrin tutkijana olemaan

mahdollisimman neutraali osa luotaamisprosessia ja antamaan vastaajille mahdollisuuden tulkita itsenäisesti heille annettua aineistoa.

Mielestäni oli tärkeää olla tarpeeksi kriittinen lähdeaineistoa kohtaan, jotta tutkimuksesta ei tulisi pelkkää selontekoa jo olemassa olevasta kirjallisuudesta – prosessin pitäisi siis ennemminkin olla kyseenalaistavaa eli problemaattista vuoropuhelua tutkimusaineiston kanssa, jota täydennetään tarvittaessa omien havaintojen ja saatujen tutkimustuloksien avulla. Pysin aina täydentämään kirjallisuuskatsauksia omilla mielipiteillä ja näkemyksillä.

2.3.2 Produktiivinen osuus

Opinnäytetyön produktiivinen osuus koostui muun muassa leikkikalustekonseptien ja muotoiluluotaimien tekemisestä sekä hahmomallien valmistamisesta ja testauksesta päiväkodeissa. Tein kaikista konsepteista 3D-mallinnukset, jotta niiden ulkonäköä olisi helpompi havainnollistaa myös käytännössä. Pystyin myös mallintamisen avulla testaamaan tuotteiden toimivuuteen vaikuttavia yksityiskohtia, kuten esimerkiksi rakenneratkaisuja ja liitoksia.

Nopeutin muotoiluluotainteni suunnittelua miettimällä ja valmistelemalla tehtävävaihtoehtoja jo alustavan konseptoinnin aikana – näin ollen en joutunut aloittamaan suunnitteluprosessiani täysin tyhjästä. Luotaaminen auttoi minua keräämään hyvää palautetta leikkikalusteideni tuotekehittelyprosessia varten. Valmistin vielä lopuksi kahdesta tuotteesta hahmomallit sekä yhden prototyypin, jota sitten testautin lähipaikkakunnan päiväkodissa.

2.3.3 Aikataulu

Tein ennen opinnäytetyön aloitusseminaaria itselleni aikataulun (LIITE 1), josta kävi ilmi tavoiteltu työtahtini sekä jokaiselle viikolle tarkoitetut työtehtävät. Teoriakatsaus jakautui pitkälle ajanjaksolle, sillä koin, että se on tiivis osa opinnäytteeni produktiivista tuottamista. Aloitin opinnäytteen tekemisen heti aloitusseminaarin jälkeen viikolla 4, jolloin prosessi lähti käyntiin projektin

kirjallisella osuudella. Kokosin tällöin muun muassa varhaiskasvatukseen ja leikkiin liittyvää lähdekirjallisuutta, jota hyödynsin opinnäytetyön teoreettisen vaiheen aikana.

Konseptointi alkoi viikkojen 5 ja 6 aikana. Lähetin muotoiluluotaimet viiteen päiväkotiin viikolla 9, jonka jälkeen odotin viikon ajan vastausten saapumista. Väliseminaarin, eli viikon 11 jälkeen aloin tehdä kahdesta potentiaalisimmasta tuotteesta hahmomalleja ja prototyyppejä, jotka testautin viikon 16 aikana yhdessä päiväkodissa. Testauksesta saadun palautteen avulla kykenin vielä tekemään lopulliset viimeistelyt tuotteisiin viikolla 17 ollutta loppuseminaaaria varten.

2.4 Yhteistyökumppanit

Opinnäytetyöni ensisijainen yhteistyökumppani oli Kurikkaan vuoden 2013 aikana valmistuva Kankaan päiväkoti, jota rakennettiin jo olemassa olevan Kankaan ala-asteen yhteyteen. Leikkikaluste suunniteltiin siis ensisijaisesti kyseistä päiväkotiä ajatellen. Esittelin huhtikuussa 2013 tuoteideani päiväkodin arkkitehdille sekä muille asianomaisille päättäjille, jolloin sain rakentavaa palautetta sekä täydentäviä vastauksia opinnäytteeni muotoiluprosessia ja hahmomallien kehittelyä varten.

Yhteistyökumppaneihini voidaan lisäksi laskea mukaan viisi muotoiluluotaimiini vastannutta päiväkotiä, joiden nimiä en sopimussyistä voinut julkaista opinnäytetyöni raportissa. Konseptitason ideoita kehiteltiin heiltä saadun palautteen avulla, jonka jälkeen tuotteista valmistettiin prototyypit testausta varten. Tuotteita testattiin lisäksi yhdessä päiväkodissa, jotta muotoiluprosessiin saatiin osallistettua myös leikkikalusteiden oikeat käyttäjäryhmät, eli lapset. Kaiken kaikkiaan opinnäytetyötäni avusti siis seitsemän eri päiväkotiä.

2.5 Tutkimusstrategiat

Tutkimusstrategialla tarkoitetaan tutkimuksen menetelmien valintaa sekä käyttöä ohjaavia menetelmällisiä ratkaisuja (Tutkimusstrategiat, [Viitattu 2.3.2013]). Sen

käsite on hyvin laaja, mutta sen ensisijainen tehtävä on ohjata tutkimuksen toteutusta ja siihen vaadittavia työtapoja.

Opinnäytetyöni perustui kvalitatiiviseen eli laadulliseen menetelmään, joka on esimerkiksi kirjojen, verkkolähteiden tai muun julkaistun kirjallisuuden aineistolähteistä tulkintaa. Tutkimuksellinen näkökulmani oli enimmäkseen empiirinen, mutta sitä täydennettiin tarvittaessa hermeneuttisella, kokeilevalla sekä vertailevalla tutkimuksella. Aiemmin toteutettujen havainnointivierailujen ansiosta sain hyvää ideointiaineistoa sekä yhteistyöprojektiani että sitä jatkavaa ja täydentävää opinnäytetyötäni varten.

Teoreettiset aineistonhankintamenetelmät koostuivat sekä valmiista että itse tuotetuista dokumenteista. Valmiita dokumentteja olivat tässä tapauksessa esimerkiksi kirjallisuus, muotoilujulkaisut, lehdet ja verkkolähteet. Opinnäytetyöni mahdollisesti tärkein tiedonhankintamenetelmä oli kuitenkin valmistelemani muotoiluluotain, jonka vastaajat koostuivat päiväkotien henkilökunnasta.

Muita itse tuotettuja dokumentteja olivat esimerkiksi leikkikalustekonseptit, muotoiluluotaimien vastausten tulkinnat ja vertailut sekä tuotteiden testaaminen ja siitä saadut tulokset. Kaikki nämä osa-alueet yhdessä vaikuttivat tuotteiden lopullisiin muotoilullisiin ratkaisuihin. Määrittelen seuraavissa alakappaleissa hieman tarkemmin opinnäytetyöprosessiini sisältyneitä tutkimussuuntauksia.

2.5.1 Empiirinen tutkimus

Empiirisellä tutkimuksella tarkoitetaan erilaisia ilmiöitä selittävää ja ennustavaa tutkimistapaa (Empiirinen tutkimus, [Viitattu 2.3.2013]). Tutkimukselle asetetaan alussa jokin teoria, josta lähdetään johtamaan testattavia hypoteeseja eli oletuksia. Tämän jälkeen hypoteesit testataan ja ne pyritään todistamaan joko oikeiksi tai vääriksi. Teoria saattaa joskus osoittautua virheelliseksi, jolloin tutkija joutuu joko korjaamaan teoriaansa tai hylkäämään sen kokonaan.

Parhaimmassa tapauksessa hypoteesit ovat niin päteviä, että ne tukevat alussa määriteltyä teoriaa (Kurkela, R. [Viitattu 2.3.2013]). Empiirisessä tutkimuksessa on

tärkeää kerätä ja käsitellä erilaisia lähdeaineistoja, joista saatuja tuloksia pyritään analysoimaan kriittisesti. Todenmukaisiksi todetun teorian tutkimustuloksista kootaan tämän jälkeen tutkimusraportti, jossa esitellään esimerkiksi tutkimuksessa käytetyt menetelmät sekä niiden avulla saadut vastaukset.

2.5.2 Hermeneuttinen tutkimus

Jokaisella tutkijalla on tiedonhankinnan alkaessa niin kutsuttu esiymmärrys, eli mielikuva, tutkittavasta aiheesta. Hermeneuttisessa tutkimuksessa tarkastellaan tekstiä vuoroin eri näkökulmista: siinä voidaan esimerkiksi käydä teksti ensin läpi kokonaisuutena, jonka jälkeen syvennyttään pienempiin detaljeihin eli yksityiskohtiin (Hermeneuttinen tutkimus. [Viitattu 2.3.2013]). Tutkija saattaa toistaa vaiheita useita kertoja, jotta hänen ymmärryksensä tutkittavasta aiheesta syvenisi.

Tutkimustavasta käytetään yleensä nimitystä *hermeneuttinen kehä* tai *hermeneuttinen spiraali*, sillä tutkimus etenee spiraalimaisessa muodossa kohti tutkimuksen keskipistettä eli lopullisia tuloksia (Routio, P. 2006. [Viitattu 2.3.2013]). Tiedonhankinnan raportoinnissa täytyy tehdä selväksi, mikä on tutkijan omaa ajattelua ja mikä taas on saatu valmiista lähteistä.

2.5.3 Kokeileva tutkimus

Kokeellisen tutkimuksen tavoitteena on mahdollistaa havaintojen tekeminen mahdollisimman kontrolloidusti ja systemaattisesti, jotta tuloksista saadaan mahdollisimman luotettavia. Kokeellinen tutkimus jakautuu niin kutsuttuun varsinaiseen eli laboratiiviseen kokeelliseen tutkimukseen sekä kvasikokeelliseen tutkimukseen (Kokeileva tutkimus. [Viitattu 2.3.2013]).

Käytän tuotteiden testausvaiheessa enemmänkin jälkimmäistä vaihtoehtoa, sillä siinä ei tarvitse jakaa tutkimuksen peruslähtökohtia eli tutkittavia kohteita erillisiin koe- ja kontrolliryhmiin. Koeaineiston analyysissä voidaan tällöin hyödyntää sekä määrällisiä, että laadullisia menetelmiä.

3 LEIKKI JA MUOTOILU

3.1 Leikkimisen merkitys lapselle

Leikki on erittäin tärkeä osa lapsen elämää varhaislapsuudessa: siksi päiväkotien voitaisiin todeta olevan todellista kulta-aikaa lapsen kehitykselle. Leikki on lapselle perusedellytys ja selkeä osa lapsuutta. Vakkurin (1999, 6) mielestä mikä tahansa psykologian perusteos pitää mielihyväsävytteistä leikkiä yhtenä lapsuuden olennaisimmista tunnusmerkeistä. Hän toteaa, että leikkimisen tarpeet ja funktiot ovat monipuolisia, joten myös leikin määritelmät vaihtelevat paljon aina lähteestä riippuen.

Kuhfuss (1996, 75-77) toteaa terveen lapsen olemuksen olevan puhtaimmillaan leikkiä. Hänen mukaansa leikille ei aseteta päämäärää, vaan se on osa ihmisen loputonta ja vapaata kehittymiskykyä – leikki on kuin ilon, mielikuvituksen ja elämyksien lähde, joka pyrkii pulppuamaan lapsen sisästä. Lapsi usein suorastaan puhkeaa kukkaan eläytyessään leikin lumoihin.

Hintikan (2009, 140-141) mukaan leikki on kuin oma salainen maailmansa, johon aikuisen on vaikea tunkeutua. Leikki ja siinä vaadittava mielikuvituksen käyttö vapauttavat lasta ja auttavat häntä pääsemään paremmin irti arjesta. Leikkiminen rentouttaa ja vapauttaa henkisesti sekä antaa lapselle hyvän keinon purkaa sisälle patoutuneita tunteita (Riihonen, 1991, 10-13).

Alle kouluikäinen lapsi kehittää leikkiessään esimerkiksi tunne-elämänsä, motoriikkaansa sekä havainnointikykyään (Jarasto & Sinervo, 1997, 17). Lapsi kyselee, tutkii, kokeilee ja aistii kaikkea ympärillään. Riska (1996, 30) kertoo, että lapsuus on täynnä lukemattomia mahdollisuuksia ja pienen lapsen mielikuvitus on kuin tuulahdus toisesta maailmasta. Hänen mukaansa pieni lapsi ottaa ensisijaisesti vaikutteita aistiensa ja kokemustensa kautta: näin ollen lapsi oppii leikkiessään havainnoimaan esimerkiksi erilaisia ääniä, värejä, liikkeitä sekä muotoja. Leikkiessä harjaannutetaan myös pedagogisia ja sosiaalisia valmiuksia myöhempää kehitystä varten.

Hintikan, Heleniuksen ja Vähäsen (2004, 25-27) mukaan lapsi rakentaa leikkiessään identiteettiään kolmen eri vaiheen kautta, joita ovat 'minä olen', 'minä osaan' ja 'minulla on'. 'Minä olen' koostuu identiteetin rakentamisesta positiivisten kokemusten kautta. Hintikka ym. (2004, 27) kertovat, että lapsi pyrkii usein hakemaan hyväksyntää aikuiselta leikkiensä avulla, joten onnistumisen elämys antaa lapselle itsevarmuutta ja vahvistaa lapsen 'minä olen' -kokemusta.

Lapsi selkeyttää kuvaa itsestään tiedostamattaan eläytymällä erilaisiin rooleihin: tällöin lapsi suorastaan puhkuu vahvaa itsetuntoa, eikä kyseenalaista roolihahmojen tai auktoriteettien vaihtumista leikkien aikana (Hintikka ym. 2004, 25-27). Roolihahmo voi yhtä hyvin olla niin isä, äiti, lapsi, kuin vaikka lääkärikin. Roolien kokeileminen auttaa lasta selkiyttämään ajatuksia sekä antaa lapselle mahdollisuuden toteuttaa itseään luovasti (Hintikka ym. 2004, 25-27).

Vakkuri (1999, 70-71) käsittelee leikkiä myös matkimisen näkökulmasta. Hän toteaa sen olevan luontainen tapa oppia uusia asioita leikkien aikana. Vakkurin (1999, 80) mielestään ryhmässä toteutetut roolileikit kehittävät yhteisöllisyyttä ja niistä voidaan tarvittaessa saada jopa terapeutista hyötyä. Leikeissä voidaan kehittää esimerkiksi lapsen kielellisiä, motorisia tai pedagogisia valmiuksia.

Hintikan ym. (2004, 27-28) mukaan 'minä osaan' -kokemus muodostuu hyvin vahvasti leikkimisen kautta. Vaikka lapsen taidot olisivatkin jollakin tavalla hieman puutteelliset, osaa hän mielikuvituksensa avulla täydentää osaamistaan leikkien aikana. Mielestäni suoritusosaamista ja kuviteltua osaamista ei kuitenkaan pitäisi sekoittaa keskenään, sillä vaikka elämme nykyisin suoritusyhteiskunnassa, jossa osaamista ja taitoja korostetaan entistä enemmän, lasta ei koskaan saisi painostaa oppimaan pelkästä näyttämisenhalusta. Hintikka ym. (2004, 28) kritisoivatkin, ettei osaamisen motivaatio synny leikkiessä ympäristön odotuksista, vaan lapsen luontaisesta kyvystä tuntea leikkimisen ja oppimisen iloa.

'Minulla on' -näkökulma koostuu Hintikan ym. (2004, 29-30) mukaan niistä kokemuksista, joita lapsi saa tuntiessaan olonsa turvallisiksi ja hyväksytyiksi aikuisen seurassa. Heidän mukaansa lasta tulee kehua ja kannustaa sopivasti. Lapsi on ylpeä ympärillään olevista ihmisistä ja asioista sekä haluaa kokea olevansa arvostettu myös muiden keskuudessa. Mielestäni 'minulla on' -näkemys

koostuu siis asioiden omistamisesta ja sen synnyttämästä ylpeyden tunteesta. Lapsi on tyytyväinen voidessaan näyttää aikuiselle lelujaan ja osaamistaan, joita kehumalla aikuinen sitten voi vahvistaa lapsen itsetuntoa.

Christensenin ja Launerin (1985, 9-23) mukaan lapsi oppii parhaiten tekemällä ja kokemalla asioita itse. Alle kouluikäisen lapsen leikki on omatoimisesti kehitelty toimintatilanne, jossa luodaan ja toistetaan heidän ympärillään esiintyviä ilmiöitä ja tapahtumia. Lapsilla on taitava kyky muunnella ja hyödyntää aikuisista mitättömiltäkin tuntuvia materiaaleja ja välineitä osana leikkiä niin, että ne palvelevat leikin toteutusta ja tarkoitusta. Christensen ja Launer toteavatkin, ettei leikkiessä koskaan tavoitella hyötyä.

Onnistumisen kokemus tekee leikistä mieluisan tapahtuman. Koivusen (2009, 38-39) mukaan onnistumisen kokemuksia voidaan järjestää lapsille myös tietoisesti: lapsille asetettujen tehtävien ja toimintojen tulisi kuitenkin tällöin olla lapsen kehitystasolle sopivaa. Onnistuminen lisää motivaatiota ja motivaatio puolestaan vahvistaa oppimista. Näin ollen kasvattaja voi samalla myös kehittää lapsen minäkuvaa myönteiseen suuntaan.

Jantunen (1996, 11-12) kertoo leikin olevan erinomainen keino lapselle harjoittaa sisäistä maailmaa sekä luoda pohjaa ja perustoja taidolle käyttäen mielikuvitusta. Mielikuvitus puolestaan luo kyvyn asettua muiden ihmisten asemaan. Leikeille asetetaan yhteisiä sääntöjä ja lelut opetetaan jakamaan muiden kanssa. Lapsi oppii näin leikkiessään kehittämään myös sosiaalisia taitoja tulevaisuuttaan varten.

Vakkuri (1999, 21-22) yhdistää heurestiikan hyvin vahvasti leikki-käsitteeseen. Hänen mukaansa sillä tarkoitetaan keksimistaitoa ja kykyä käyttää logiikkaa oivalluksen apuna. Vakkuri sanoo myös, että leikki ja leikkimielisyys tarjoavat hyvän mahdollisuuden uusille ideoille ja oivalluksille, sillä leikkiessään lapsi antaa itselleen luvan iloita, rentoutua ja nauraa. Leikki on lapsen maailmassa totta (Riihonen, 1991, 13).

Haapaniemi-Maula (1996, 71) kertoo vapaan leikin olevan päiväkotipäivän ydinkohta. Aikuisen tulisi hänen mukaansa kunnioittaa tällaista leikkiä puuttumalla siihen vain silloin, kun ulkopuolisen läsnäolo on oikeasti tarpeellista. Riihonen

(1991, 12-13) valistaakin, ettei lasta tarvitse opettaa leikkimään, sillä leikki on hänessä itsessään. Aikuinen voi kuitenkin osallistua leikkiin esimerkiksi asettamalla leikeille yhteiset säännöt ja antaa lapselle virikkeitä leikkiä varten. Aikuinen toimii tällöin ennemminkin leikkitilanteiden havainnoijana.

Koivusen (2009, 44) mukaan osalla lapsista voi olla toisiin lapsiin nähden heikommat leikkimistaidot. Niissä tapauksissa aikuinen voi opettaa lapselle lisää leikkimistaitoja esimerkiksi osallistumalla mukaan lapsiryhmien toimintaan. Kasvattaja voi tarvittaessa myös ohjata leikkien kulkua tekemällä lapsille kysymyksiä ja ehdotuksia tai ottamalla erilaisia rooleja yhdessä lasten kanssa.

Koen, että leikillä ja abstraktilla ajattelulla on toisiinsa nähden merkittävä yhteys. Esimerkiksi kolmiulotteisuuden ymmärtäminen ja mielikuvitus ruokkivat toinen toistaan lapsen kehittäessä itseään leikin avulla. Myös Hintikan ym. (2004, 49-50) mielestä mielikuvien varaan rakentuva leikki ei vaadi konkreettisten asioiden tai välineiden läsnäoloa, vaan lapsi voi mielikuvituksensa avulla irrottautua esineiden vaikutuspiiristä.

Hintikan ym. (2004, 50) mukaan myös kieli hallitsee leikkiä. Leikkiminen puolestaan edellyttää mielikuvia. Mielikuvien ja leikkikokemusten jakaminen taas vaatii kielellistä osaamista. Leikki on näin ollen kokonaisvaltaista toimintaa. Lapsi kykenee korvaamaan esineitä abstraktin ajattelun avulla – siksipä lapsi ei välttämättä tarvitse kovinkaan ihmeellistä virikettä leikkiensä ylläpitämiseen.

3.2 Reggio Emilia päiväkodeissa

Koivunen (2009, 12) kertoo, että päivähoidon ydintehtäviin kuuluu ensisijaisesti lapsen hoito-, kasvatusta sekä opetustoimintaa. Päiväkodit tekevät niiden rinnalla laajaa verkosto- ja yhteistyötä niin lasten vanhempien, kuin erilaisten ammatillisten tahojen kanssa. Niitä voivat olla esimerkiksi neuvolat, terapeutit, koulut sekä lastensuojelu. Koivusen (2009, 13) mielestä lapsen kasvatuksen, opetuksen ja hoidon välille on vaikea vetää rajaviivaa, sillä kaikki nämä osa-alueet ovat jatkuvasti läsnä päiväkotien toiminnassa. Kasvatus ja opetus voidaan oikeastaan ajatella tiiviinä käsitteenä, sillä kumpikin niistä sisältää paljon pedagogisia piirteitä.

Bergströmin (1999, 95-97) mukaan taide on kiinteä osa lasten leikkejä ja että lapset ovat luonnostaan kauneudentajuisia luovissa toimissaan. Hän sanookin, että leikit ovat selkeässä yhteydessä sekä tunne-elämän, että ihmisten arvostuksien kanssa. Taidetta ei voida vangita tietämyksellä ja tiedolla, vaan se pitää elää ja tuntea luovuuden kautta.

Myös Reggio Emilia –pedagogiikka on vahvasti yhteydessä taiteeseen ja mielikuvitukseen. Se on alun perin Pohjois-Italiasta lähtöisin oleva kasvatustilafilosofia, jonka ensisijainen tarkoitus on auttaa lasta näkemään ympäröivä maailma monella eri tavalla. Sen mukaan lapsella on sata kieltä, sata kättä, sata ajatusta sekä sata tapaa ajatella ja pohtia taiteellisen kokemisen ja leikin kautta (Wallin, 2000, 10-11).

Aikuisen tehtävä on haastaa lasta mielekkäillä tavoilla, jotta lapsi oppisi saamaan tietoa vuorovaikutuksen ja oivalluksen kautta: lapset leikkivät, tutkivat ja luovat asioita, jotka puolestaan auttavat toteuttamaan kehityksen luontaisia pedagogisia tavoitteita (Taikatahti, 23.11.2011. [Viitattu 4.4.2013]). Reggiolaisessa pedagogiikassa lasten toiminnan ja kehityksen dokumentointi on erittäin tärkeässä osassa. Päiväkodit rohkaisevat lasta taiteelliseen luomiseen ja itsensä toteuttamiseen, jota henkilökunta sitten pyrkii havainnoimaan ja dokumentoimaan esimerkiksi kuvakollaasein, kirjoitelmin, valokuvaten tai kirjoittaen. Myös lasten taidetöitä asetetaan esille.

Lapsia kannustetaan olemaan oman elämänsä toimijoita, kunnioittamaan moninaisuutta ja demokratiaa sekä oppimaan, leikkimään ja tuntemaan itsensä ja ympäristönsä paremmin (Wallin, 2000, 12-15). Kasvatusmetodiin liittyvät vahvasti erilaiset lapsilähtöiset pienryhmä- ja projektitoiminnot. Reggiolaiseen ajatteluun kuuluu kuva uteliaasta, tutkivasta lapsesta, joka pikkuvauvasta lähtien pyrkii käyttämään kaikkia aistejaan ja mahdollisuuksiaan ympäröivän maailman haltuunottoon.

Wallin (1989, 28-29) kuvailee kirjassaan 'Lapsen rajaton luovuus' erään italialaisen päiväkodin kuvataidepedagogin mielenkiintoista tapaa opettaa pienille lapsille värejä. Hän kertoo asiasta seuraavalla tavalla:

Kerran täytin lasisen salaattikulhon vedellä, hän kertoo. Vauvojen nähden pudotin kaksi värillistä jääkuutiota sekaan, ja valaisin niitä taskulampulla. Jään sulaessa värit levisivät veteen ihmeellisinä värihuntuina ja sekoittuivat toisiinsa. Vauvat seurasivat värejä katseellaan. He olivat selvästi kokeneet kauniin visuaalisen elämyksen, sillä he alkoivat itkeä kun värit olivat sulaneet loppuun, ja vein kulhon pois, Mirella kertoo.

Mielestäni tämä lainaus kuvaa hyvin Reggio Emilian –pedagogiikan perimmäistä ajatusmaailmaa. Ympäröivä maailma nähdään ihmeellisenä ja utopistisena värien ja muotojen temmelyskenttänä, jota pyritään havainnoimaan kaikilla mahdollisilla aisteilla. Aistihavainnot synnyttävät luovuutta ja mielikuvitusta, jotka puolestaan rikastuttavat lapsen taiteellista itseilmaisua.

Reggio Emilia –kasvatusajattelun oppi-isän, Loris Malaguzzin, sanoin *uteliaisuus on tiedon Mekka* (Wallin, 1989, 57). Hänen mukaansa lapsille tulisi pyrkiä antamaan päärooli, vastuuta ja työtehtäviä niin usein kuin mahdollista, jotta he kykenisivät vähitellen hallitsemaan aikaa, tilaa ja esineitä, sekä omaa historiaansa, muistojaan ja persoonallisuuttaan. Näin he myös samalla kasvattaisivat kykyjään toisten huomioonottamiseen, läheisyyteen sekä yhteistyöhön.

Malaguzzi myös toteaa Wallinin (1989, 58) mukaan, että lapsen kyky luoda oma persoonallinen tapansa nähdä ja käsitellä aistimaansa ja havainnoimaansa on koko elämän läpi kestävä prosessi. Lapsen silmillä ja älyllä on hänen mukaansa oikeus aikuisten apuun, kun käsitellään esimerkiksi asioiden löytämistä, keksimistä ja merkityksien etsimistä. Halu nähdä on yhteydessä haluun koskea. Näkeminen ja kosketteleminen taas merkitsevät kasvavaa kykyä tutkia ja ymmärtää asioita. Kun lapsi oppii hallitsemaan liikkeitään paremmin, voimistuu hänellä tunne siitä, että hän pystyy tutustumaan itseään ympäröivään maailmaan – *ottamaan maailman haltuunsa*.

Reggio Emilia on meillä täällä kotimaassakin hyvin tunnettu kasvatusajatus pedagogiikan asiantuntijoiden parissa. Suomesta löytyy vuonna 2000 perustettu Suomen Reggio Emilia –yhdistys ry, jonka tarkoitus (Puurula, L. [Viitattu 4.4.2013]) on avartaa reggiolaisuuden ymmärtämistä sekä tukea esimerkiksi sen pedagogista tiedottamis-, raportointi- ja kehittämistoimintaa erilaisilla näyttelyillä, aloitteilla ja koulutustilaisuuksilla.

Päätin hyödyntää yhdistyksen verkkosivuilla jakamia yhteystietoja ja ottaa niiden avulla yhteyttä muutamiin Reggio Emilia –pedagogiikkaa hyödyntäviin päiväkoteihin Suomessa. Kaiken kaikkiaan kolme kyseiseen kasvatustapaan perehtynyttä päiväkotia lupasi osallistua opinnäytetyöni luotaamisprosessiin, jonka vaiheet ja tulokset esittelen raporttini myöhemmässä vaiheessa. Koin, että tästä on suurta hyötyä muotoiluprosessiani varten, sillä minua kiehtoo hyvin paljon reggiolaisuuden näkemys lapsen sadasta kielestä.

3.3 Leikki osana muotoilua

Pyrin opinnäytetyöni seuraavissa osioissa perehtymään leikki-käsitteeseen enemmänkin tuotesuunnittelun näkökulmasta. Määrittelin esimerkiksi, mitä leikkikalusteella tarkoitetaan sekä mitä vaatimuksia lapsille suunnatuille tuotteille yleensä asetetaan. Pohdin myös leikin suhdetta Reggio Emilia –pedagogiikkaan.

Tavaroiden tuottaminen ja kuluttaminen määrittävät monessa suhteessa aikamme länsimäisen ihmisen elämää: siksi tuotemuotoilu on nykyisin yhä suurempi osa kulutusyhteiskuntamme suunnittelua (Vira & Ikonen (toim.), 2004, 13). Mielestäni tavaroista ja asioista on tullut monille tärkeitä statussymboleita, joiden muotokieli kertoo paljon niistä käyttävien ihmisten arvoista, mieltymyksistä sekä rahallisesta menestyksestä. Muotoilijoilta vaaditaan entistä enemmän kaikkien tuotesuunnittelun osa-alueiden huomioonottamista, sillä myös käyttäjien vaatimustaso on noussut paljon viimeisten vuosikymmenien aikana.

Koskinen, Battarbee ja Mattelmäki (2003, 107-110) toteavat tuotteiden koko suunnitteluprosessin muuttuneen huomattavasti käyttäjäystävällisempään suuntaan, sillä vaikka tuotteita suunniteltaisiinkin massatuotantoon, ne pitäisi jo tiedonhankinta- ja suunnitteluvaiheessa osata kohdistaa yksittäiselle käyttäjälle. Suunnittelijan tulee olla tarpeeksi empaattinen, jotta hän osaa samaistua kohderyhmänsä asemaan ja kykenee näin kohdistamaan tarjontansa oikeanlaisiin tarpeisiin ja kysyntään.

3.3.1 Mikä on leikkikaluste?

Leikkikalusteelle käsitteenä on mielestäni yllättävän vaikeaa löytää mitään yleisesti määriteltä tai tunnustettua selitystä. Sanana leikkikaluste on jo juurtunut osaksi päivittäistä kanssakäymistämme, mutta esimerkiksi kirjallisuudesta on lähes mahdotonta löytää yleispätevää määritelmää kyseiselle sanalle. Omasta mielestäni leikkikaluste on kuitenkin sellainen tuote, joka voi esimerkiksi ulkonäöllään, toiminnoillaan tai olemuksellaan herättää lapsessa halun leikkiä ja ottaa tuotteen jollakin tavalla mukaan siitä seuraavaan toimintaan.

Leikkikaluste saattaa sanana herättää mielikuvia suurista ja massiivisista huonekaluista, joita käytetään vain pienenä osana leikkien rekvisiittaa. Halusin kuitenkin muuttaa tätä käsitystä suunnittelemalla ennemminkin *leikkituotteita*, jotka synnyttävät lapsissa sitä leikin riemua ja mielikuvituksen ilotulitusta, jota leikkimisen pitäisi lapselle antaa. Mielestäni leikkikaluste voitaisiinkin kuvitella ikään kuin kehyksenä tai virikkeenä lapsen leikkitoiminnalle. Sen avulla voitaisiin pyrkiä herättämään, ylläpitämään ja kehittämään lapsen aisteja sekä motorisia ja pedagogisia taitoja. Hintikka ym. (2004, 54) toteavatkin, että leikin mielekkyys avaa lapsille mahdollisuuden uppoutua niihin tekijöihin, jotka kehittävät ja opettavat lasta.

Leikkikaluste voi toki olla myös nimensä mukaisesti pelkkä kaluste, jonka voi joko sellaisenaan tai osia muuntamalla, poistamalla tai lisäämällä hyödyntää osana leikkejä. Koen kuitenkin, että koska se on määritelmänä vuorovaikutteinen kokonaisuus leikkimisen ja mielikuvituksen välillä, tuotteen ei välttämättä tarvitse aina olla pelkkä huonekalu: leikkikaluste voi olla myös *vain se jokin*, joka laukaisee lapsessa leikin ja inspiraation kipinän. Ihanteellisinta olisi, että tuote oikeasti houkuttelisi lasta uppoutumaan mielikuvituksen syövereihin, sillä leikkiessä vain taivas on rajana.

3.3.2 Millainen tuote sopii lapselle?

Hyvä leikkikalu muuntuu moneksi (Haapaniemi-Maula, 1996, 71) ja rikastaa lapsen mielikuvitusta ja oppimista. Se on oltava toimivuudeltaan, materiaaleiltaan

sekä rakenteeltaan kestävä ja monipuolinen kokonaisuus. Lapsille suunnitteleminen on haastavaa puuhaa, sillä ihmisen nopein kasvuvaihe tapahtuu varhaislapsuudessa. Samaan ikäluokkaan kuuluvien lasten välillä saattaa olla suuriakin kehityksellisiä eroja, jotka vaikuttavat tuotteen käyttömukavuuteen. Tämän vuoksi tuotteista olisi hyvä löytyä sellaisia ratkaisuja, joiden avulla sitä voidaan säädellä ja muunnella lapsen kasvun mukaisesti.

Lapsille suunniteltaessa pitää ehdottomasti ottaa huomioon tuotteen valmistukseen ja käyttöön liittyvät turvallisuusasiat. Luederin ja Berg Rican (2008, 41-44) mukaan on tärkeää osata kohdistaa tuotteet oikean ikäisille käyttäjäryhmille. Esimerkiksi pienten lasten leluissa tulisi käyttää myrkyttömiä ja allergisoimattomia, lapsiystävällisiä materiaaleja, eikä niistä saa irrota pieniä osia, jotka voisivat aiheuttaa lapsille tukehtumis- tai kuristumisvaaran. Lisäksi tuotteissa käytettyjen tekstiilien pitää olla helposti puhdistettavaa materiaalia.

Tuote ei saa myöskään aiheuttaa palo-, hukkumis- tai räjähdysvaaraa kellekään sen käyttöön tai valmistukseen osallistuvalla osapuolella. Tuotteessa ei saa olla liian teräviä kulmia, joihin lapsi voi loukata itsensä. Vaikka lapsi haluaisikin leikkiessään kokea jännitystä ja seikkailua, olisi siihen vaadittavien virikkeiden ja ympäristön oltava kuitenkin tarpeeksi vaarattomia. Elämyksen tunteet voidaan luoda sen sijaan mielikuvien avulla.

Myös oikeanlaisen ergonomian löytäminen parantaa tuotteen käytettävyyttä huomattavasti. Esimerkiksi mittasuhteiden tulisi olla verrannollisia käyttäjän kokoon nähden, sillä samat kokoluokat eivät päde lasten ja aikuisten tuotteita suunniteltaessa. Vääränlaisista ratkaisuista aiheutuu paljon tarpeetonta fyysistä vaivaa ja särkyä tuotteen käyttäjälle. Niitä voidaan ehkäistä panostamalla yksityiskohtiin jo tuotesuunnitteluvaiheessa.

Pienet lapset pitävät erityisesti kirkkaista ja raikkaista väreistä sekä leikkisistä muodoista (Fishel, 2003, 45). Esimerkiksi tuotteen ulkoasuun tai pakkaukseen voidaan tuoda lapsiin vetoavaa leikkistä ilmettä. Leikkikalusteen visuaalisia ratkaisuja pohdittaessa olisi hyvä ottaa huomioon, että lapset saattavat pitää liian monimutkaisia tuotteita hämmentävinä ja luotaantyöntävinä kokonaisuuksina. Yksinkertaisuus on valttia lapsille suunniteltaessa, sillä pieni lapsi ei tarvitse liian

monimutkaisia asioita viihdyttääkseen itseään – lennokas mielikuvitus kyllä täydentää puutteita.

Hyvä tuote on vuorovaikutteinen, sillä se sekä antaa, että ottaa käyttäjältä. Tällä tarkoitan, että vaikka lapsi hyötyy tavalla tai toisella tuotteen käyttämisestä, hän myös saa hyvän mahdollisuuden purkaa energiaa ja tunteita järkevällä tavalla. Tuote voi esimerkiksi innostaa lasta liikkumaan, musisoimaan, rakentamaan tai vaikka toteuttamaan itseään luovasti taiteen keinoin.

Lapsille suunnatulla tuotteella voi olla myös suuri pedagoginen merkitys. Lelu tai leikkikaluste voi esimerkiksi edesauttaa oppimista kielellisten, motoristen tai toiminnallisten asioiden kannalta. Leikkituotteen tulisi yllättää, haastaa tai opettaa lasta jollain tavalla. Se voi myös auttaa lasta kehittämään ja hyödyntämään loogista ajattelua tai ongelmanratkaisukykyä leikin aikana. Muun muassa lautapelit ovat tästä erinomainen esimerkki.

Riihosen (1991, 8) mukaan tärkeintä on, että lelu antaa iloa lapselle. Hänen mielestään lelua voitaisiin ajatella ikään kuin kultahippuna, joka auttaa luomaan lapselle hyvän mielen. Tunteet ja niiden läpikäyminen kuuluvat hyvin vahvasti leikin olemukseen, joten hyvä tuote voi leikin riemun lisäksi herättää lapsessa myös aistihavaintoja ja onnistumisen elämyksiä. Lapselle tarkoitetun tuotteen pitää ennen kaikkea olla sekä fyysisesti, että psyykkisesti sopiva lapsen kehitystasolle (Koivunen, 2009, 38-39). Sitä pitää olla tarpeeksi helppo käsitellä, jotta se aktivoisi lasta toimimaan oikealla tavalla.

Luederin ja Berg Ricen (2008, 67) mukaan lapsien on usein vaikeaa kuvailla halujaan tai ympärillään aistimiaan asioita sanallisesti. Tällöin suurimmat muotoilulliset ratkaisut jäävät suunnittelijoiden harteille. Muotoilijan täytyy osata asettua lapsen asemaan ja vapauttaa mielikuvituksensa lentoon – aivan kuten lapsikin tekee leikkiensä aikana. Käyttäjät pitäisi siis ottaa tiiviiksi osaksi tuotekehittelyprosessia jo alkuvaiheessa, jotta muotoiluprosessiin saataisiin tarpeeksi empaattinen ja käyttäjälähtöinen näkökulma (Koskinen, Battarbee ja Mattelmäki, 2003, 107-110).

4 LEIKKIKALUSTEKONSEPTIT

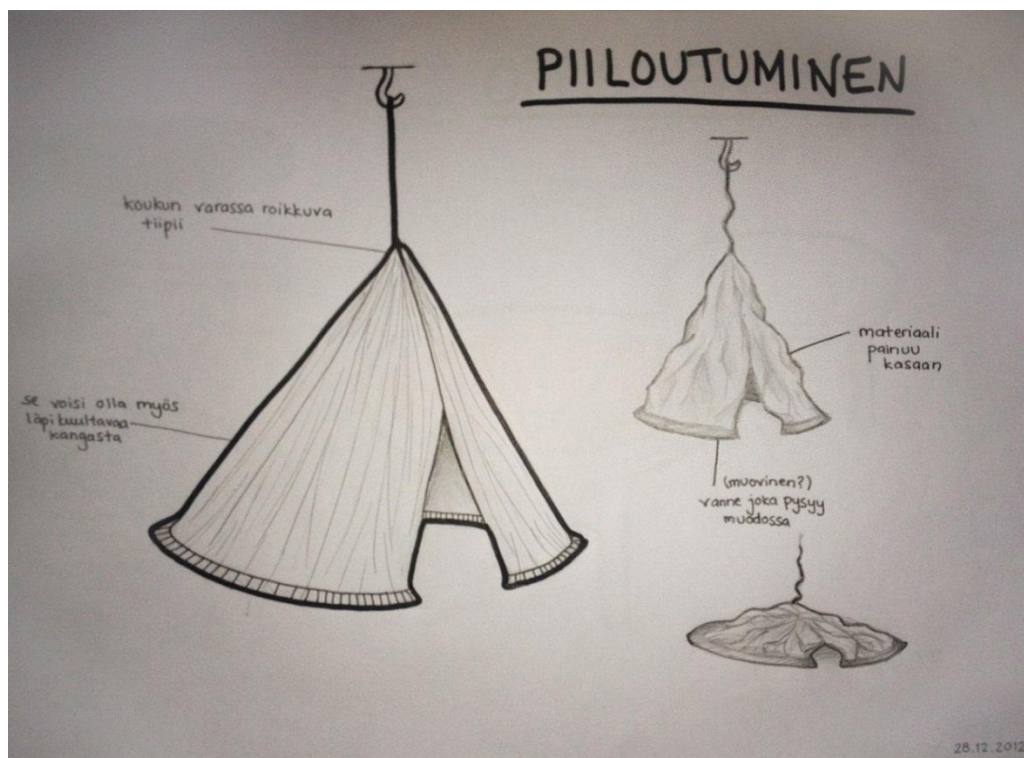
4.1 Yhteistyöprojektin konseptit

Aloin jo heti opinnäytetyöprosessin alkaessa kehitellä tuoteideoitani eteenpäin luonnostelun sekä 3D-mallinnuksen avulla. Alla esitellyt luonnokset on tehty yhteistyöprojektin aikana, mutta mallinnukset tein osana opinnäytetyötä. Konsepteihin jätettiin tarkoituksella hieman kehittelynvaraa myöhemmin tapahtunutta palautteenantoa varten. Valikoin syksyllä 2012 yhteistyöprojektissa tekemistäni kymmenestä leikkikalustekonseptista viisi tuotetta opinnäytetyöni jatkokehittelyä varten. Esittelen seuraavissa alakappaleissa jatkokehitellyt versiot rajaamistani konsepteista.

4.1.1 Konsepti 1

Elämysteltoa (Kuviot 1 ja 2) on tiipin mallinen ajanviettopaikka lapsille. Se toimii muun muassa sadunluku-, leikkimis- ja rentoutumispaikkana sitä käyttäville lapsille ja aikuisille. Tuote on ommeltu läpikuultavasta telttakankaasta, jonka muotoa tukee lattialle asetettava, kierrätysmuovista valmistettava kaari. Teltan sisälle voi asettaa esimerkiksi värikkäitä tyynyjä pehmustamaan lattiaa, jolloin siitä saadaan pienellä vaivalla viihtyisämpi ajanviettopaikka. Telttaan kuuluu lisäksi ripustusnaru ja koukku, joiden avulla tiipii voidaan asettaa roikkumaan katosta.

Lapsille voidaan järjestää rauhoittavia ja hämyisiä tarinankerrontahetkiä teltan suojissa sekä sinne voidaan luoda tunnelmaa esimerkiksi erilaisten valojen ja varjojen avulla. Myös kangasvalinta tukee tätä ajatusta. Konseptin idea on luoda lapselle elämys telttailusta, turvallisuudesta, piiloutumisesta sekä rentoutumisesta eristetyssä, mutta kuitenkin helposti tarkkailtavassa tilassa.



Kuvio 1. Elämysteltan luonnostelua



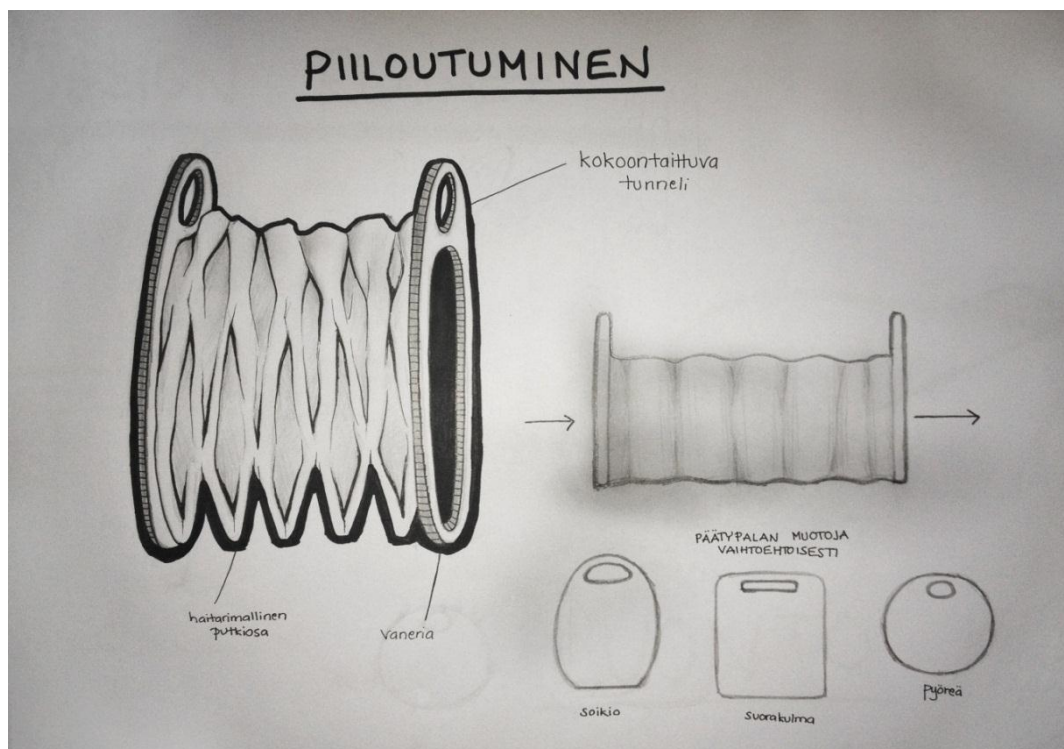
Kuvio 2. Elämysteltta luo tunnelmaa

Erityisesti melu nähtiin ongelmallisena päiväkodeissa, joten halusin tarjota lapsille ja aikuisille eräänlaisen pesän rauhoittumista varten. Kangas ei toki itsessään

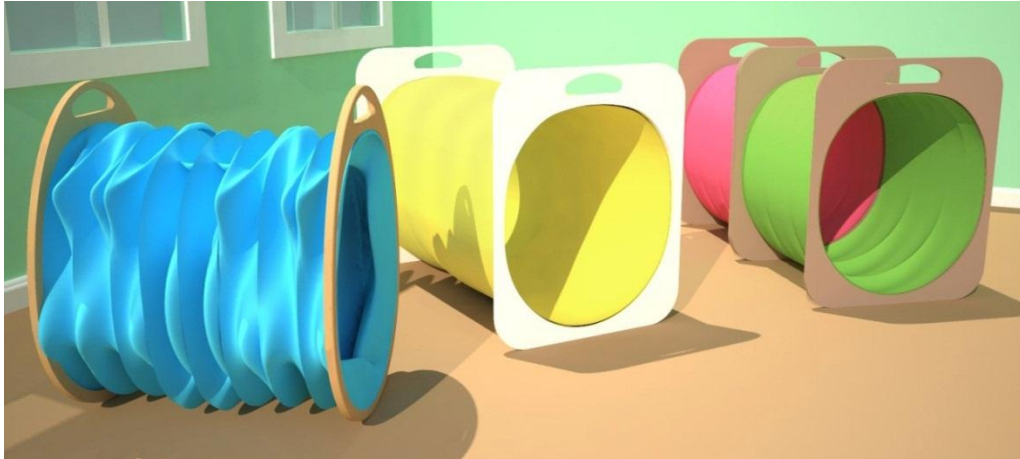
eristä ääntä, mutta tiipiillä voisi olla symbolinen merkitys lapsille hiljaisuudesta ja rentoutumisesta. Teltta voidaan myös taitella pieneksi mytyksi, joten sen säilytys ja esillepano ei vaadi paljon tilaa ympärilleen.

4.1.2 Konsepti 2

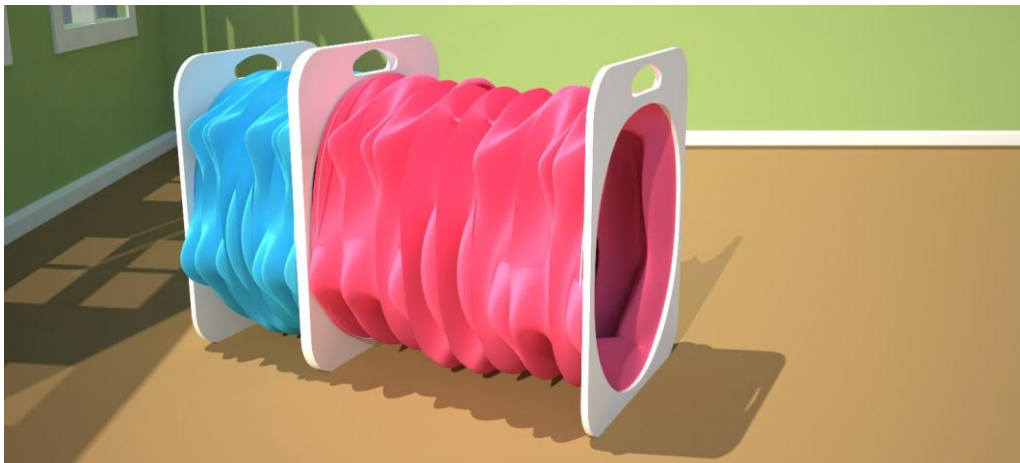
Haitaritunneli (Kuviot 3, 4 ja 5) on kahdesta päätylevystä sekä jämäkästä kankaasta valmistettava kokoon taittuva tunneli lapsille. Tuotteelle voitaisiin tarjota (Kuvio 4) useita eri muoto- ja väri variaatioita, joista käyttäjät voisivat valita haluamansa näköisen kokonaisuuden. Konseptin tarkoitus on tarjota lapselle helposti muokattava leikkiympäristö esimerkiksi piiloutumis- tai konttausleikkejä varten. Sitä voidaan käyttää (Kuvio 5) joko vain yksittäisenä putkenä tai muodostaa monesta palasta koostuvia pitempiä tunneleita leikkimistä varten.



Kuvio 3. Haitaritunnelin luonnostelua



Kuvio 4. Haitaritunnelin muoto ja väri vaihtelee aina osien mukaan

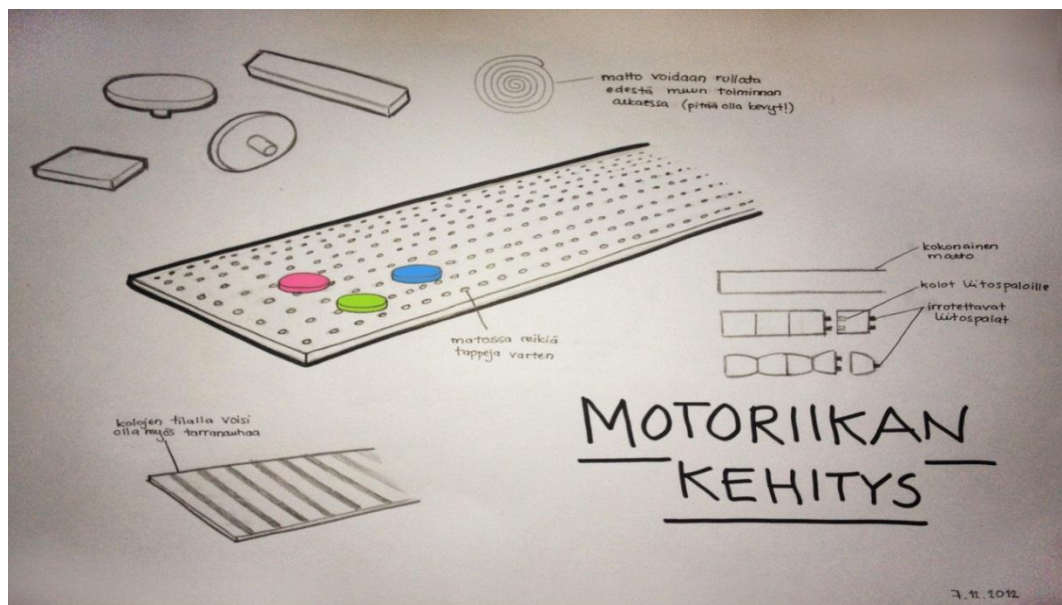


Kuvio 5. Tuotteesta voidaan muodostaa pitkiäkin tunneleita

Haitaritunnelien lopullinen kiinnitysmekanismi ei ollut tiedossa vielä tässä vaiheessa konseptointia, mutta ne voitaisiin kiinnittää toisiinsa esimerkiksi magneeteilla, naruilla tai jonkinlaisilla lukittavilla kiinnityspaloilla. Lisäksi päätypaloihin lisätyt reiät (Kuvio 5) helpottavat tuotteen kantamista ja kasaamista: tunnelit voidaan näin ollen nostaa säilytykseen esimerkiksi seinällä olevien koukkujen varaan. Kokoon taittuvuus myös auttaa säästämään lattia- ja säilytystilaa päiväkodeissa.

4.1.3 Konsepti 3

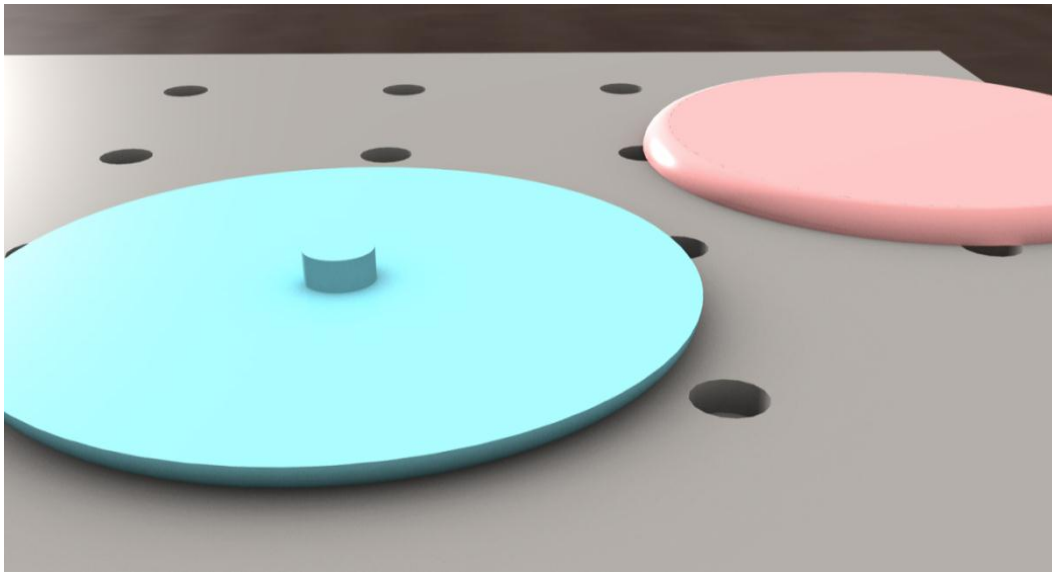
Motoriikkamatto (Kuviot 6 ja 7) on pehmeästä materiaalista valmistettu rei'itetty alusta, johon voidaan kiinnittää irtonaisia ”nappeja” askelluskiviksi esimerkiksi motoriikkaharjoituksia tai hyppelyleikkejä varten (Kuvio 8). Konseptin tarkoitus on tarjota lapselle turvallinen tapa kehittää liikkumista ja parantaa tasapainoa myös sisätiloissa. Reikien tilalla voisi olla myös tarranauhaa, jonka vastakappale kiinnitettäisiin mattoon tuleviin nappeihin.



Kuvio 6. Motoriikkamaton luonnostelua

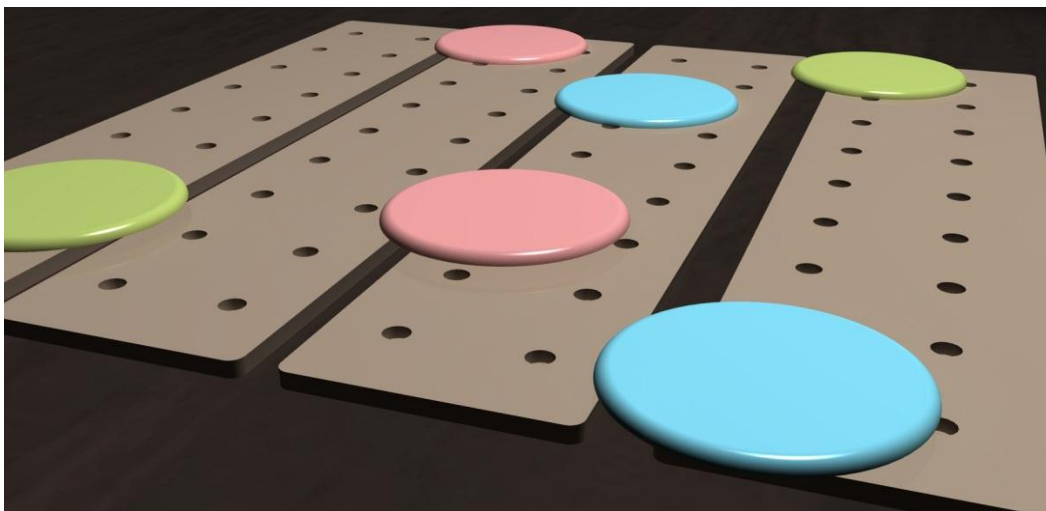


Kuvio 7. Tuote sopii esimerkiksi terapeuttiseen toimintaan



Kuvio 8. Mattoon voi kiinnittää tapillisia askelluskiviä

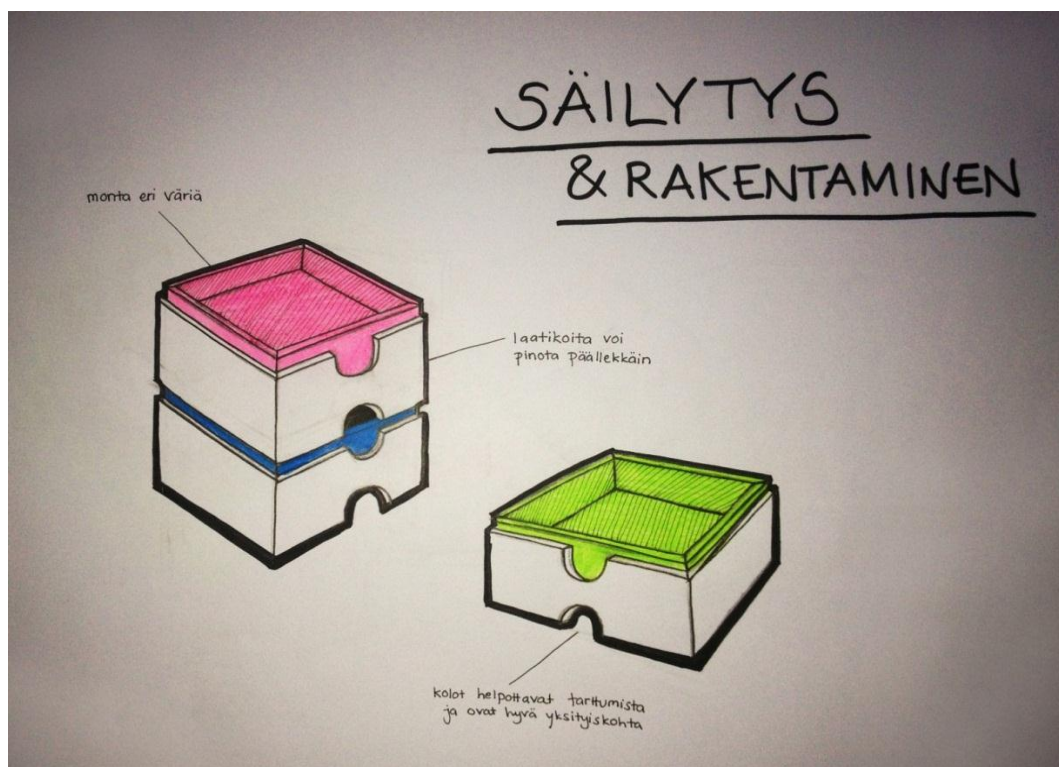
Napeille voidaan tarpeen tullen kehittää monenlaisia variaatioita erilaisiin tehtävätarkoituksiin. Ne voitaisiin valmistaa esimerkiksi kierrätysmuovista tai paksusta huovasta. Alusta itsessään voitaisiin valmistaa joko pitkästä, rullattavasta matosta tai pienimmistä paloista (Kuvio 9), jotka kiinnitetään toisiinsa maton nurjalta puolelta. Maton tulisi olla luistamatonta materiaalia, jotta tuote olisi tarpeeksi turvallinen lapsien vauhdikkaaseen toimintaan.



Kuvio 9. Matto voisi koostua myös erillisistä paloista

4.1.4 Konsepti 4

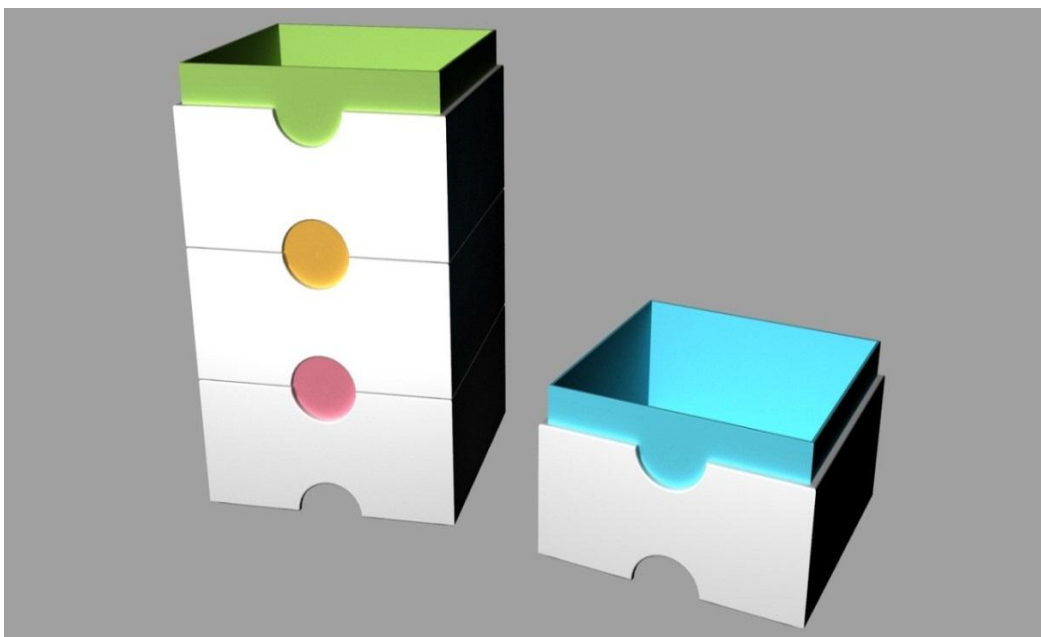
Pinottavat laatikot (Kuviot 10 ja 11) koostuvat kahdesta sisäkkäin asetettavasta osasta, joista ulompi toimii kehikkona sisemmälle laatikolle. Sisälaatikkoa voi käyttää esimerkiksi tavaroiden säilyttämistä tai esillepanoa varten. Laatikot tai laatikostot voidaan personoida luomalla osista erilaisia kokonaisuuksia esimerkiksi värien tai materiaalivalintojen avulla (Kuvio 12). Sisemmän laatikon pinnat voidaan lisäksi käsitellä esimerkiksi liitutaulu- tai magneettimaalilla, jolloin lapsi voi taiteilla laatikostaan helposti tunnistettavan ja itsensä näköisen.



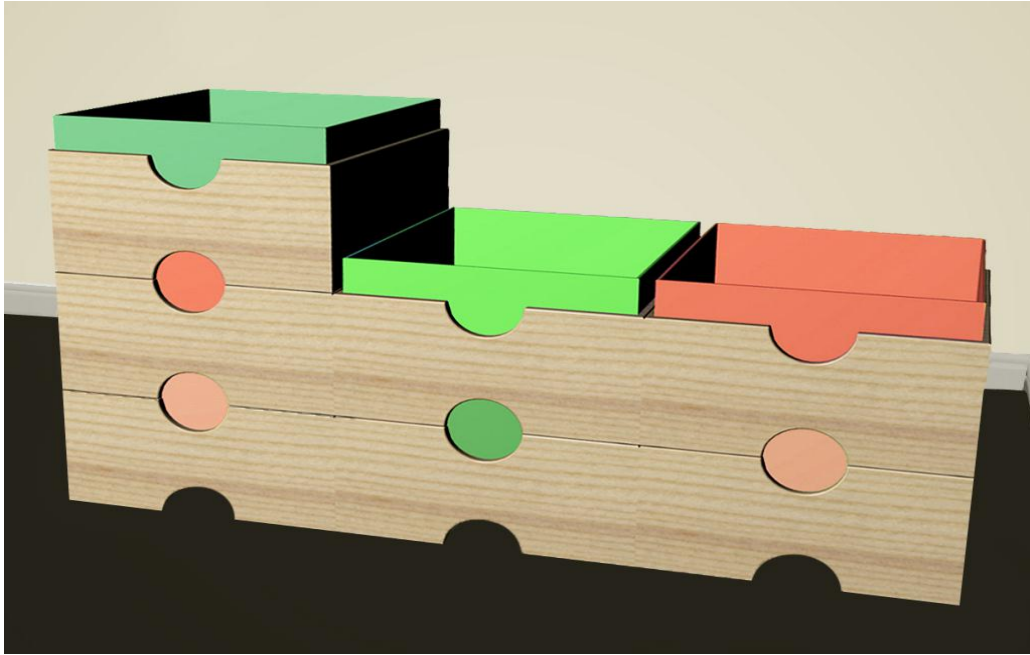
Kuvio 10. Laatikoiden luonnostelua



Kuvio 11. Tuote koostuu kahdesta osasta



Kuvio 12. Pintaviimeistelyvaihtoehtoja voisi olla useita

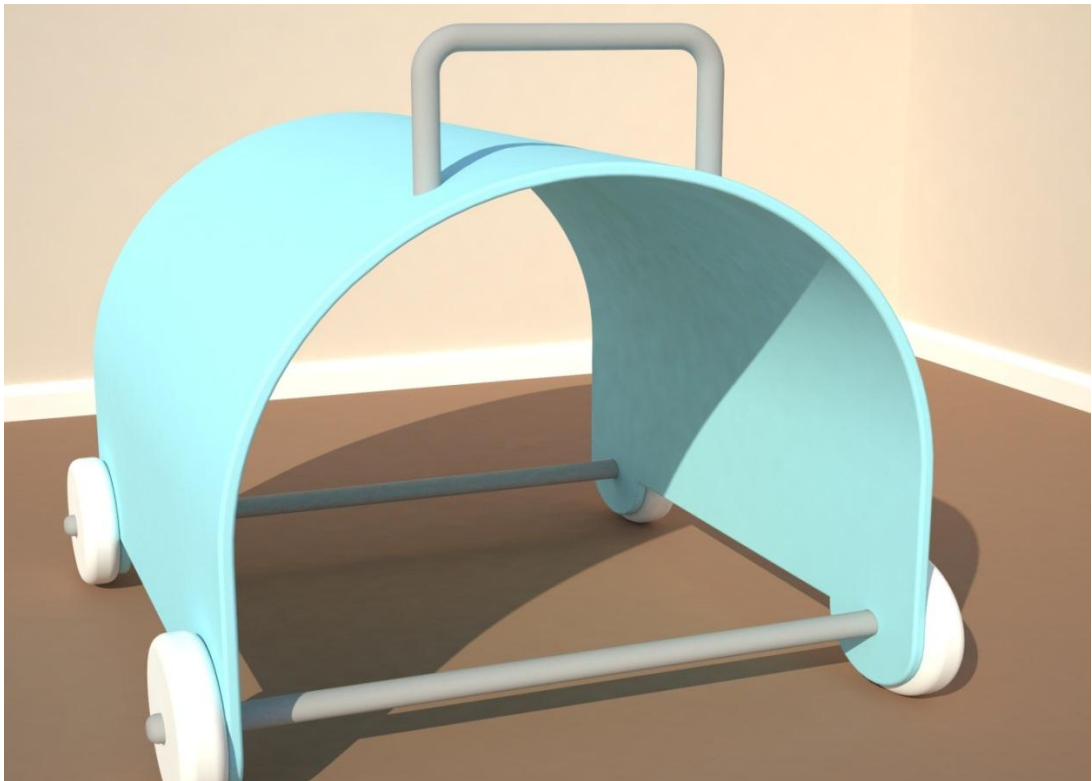


Kuvio 13. Laatikoista voi yhdistellä haluamansa näköisen kokonaisuuden

Laatikoiden materiaali tulisi olla mahdollisimman kevyttä, mutta kuitenkin kestävä, jotta lapsikin jaksaisi nostella niitä – näin ollen lapsi voisi hyödyntää laatikoiden osia myös esimerkiksi linnakkeiden, tornien tai vaikka tilanjakajien rakenteluun (Kuvio 13). Värikkäitä sisälaatikoita voidaan puolestaan jakaa pienempiin lokeroihin väliseinien avulla (Kuvio 14). Laatikoille voidaan tarpeen tullen valmistaa myös kirjahyllyn kaltainen kehikko tai teline, jolloin niistä tulee monikäyttöisempiä.



Kuvio 14. Sisälaatikon mahdollisia variaatioita

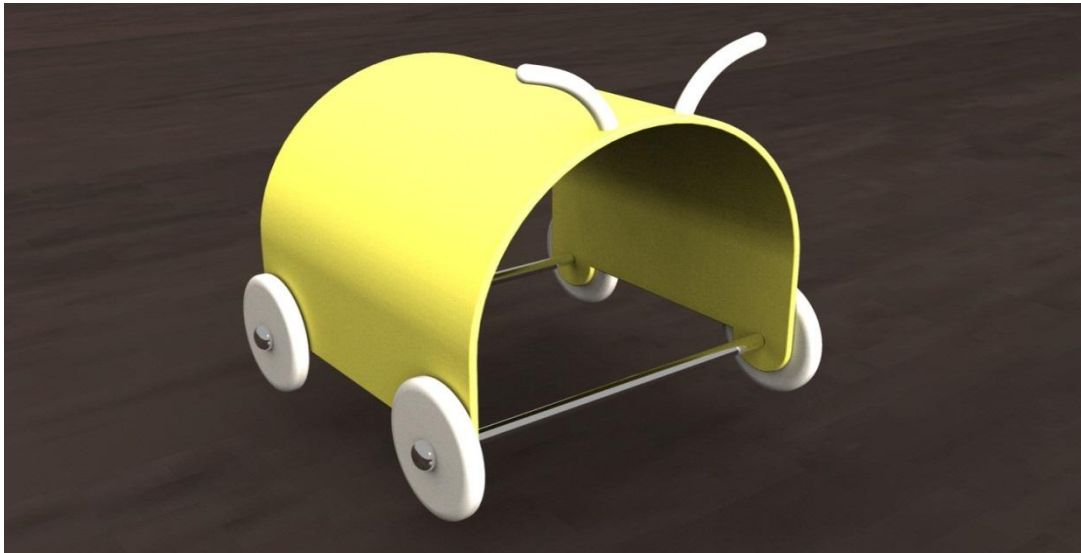


Kuvio 16. Potkuauton perusmalli



Kuvio 17. Istuinosaan lisättävä pehmuste

Potkuauton selkäosaan voitaisiin kiinnittää esimerkiksi tarranauhaa, jolloin siihen voisi tarpeen tullen lisätä myös irrotettavan ja pestävän pehmusteen (Kuvio 17) tai vaikkapa satulaistuimen. Mielestäni tämä parantaisi huomattavasti tuotteen ergonomiaa ja käyttömukavuutta. Potkuauton ulkonäköön voidaan ottaa leikkisiä vaikutteita myös monista lapsia kiinnostavista asioista, kuten eläimistä ja luonnosta (Kuvio 18).



Kuvio 18. Leikkisyys voidaan luoda pienillä muutoksilla

4.2 Opinnäytetyön konseptit

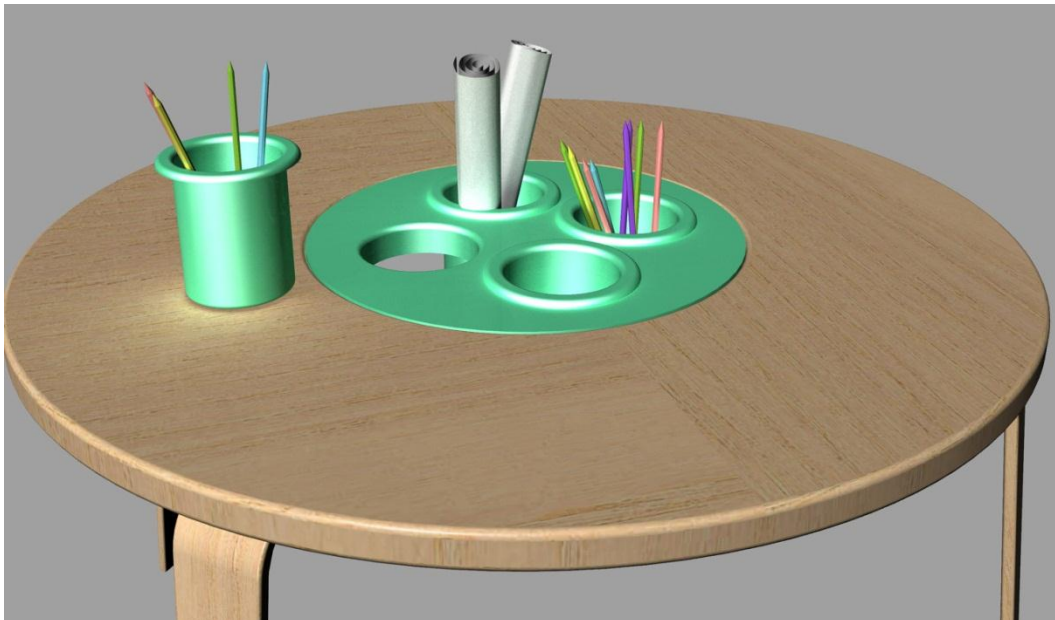
Suunnittelin aiempien viiden konseptin rinnalle myös kolme uutta leikkikalustekonseptia opinnäyteprosessiani varten. Niiden kaikkien ensisijainen funktio on olla jollain tavalla mukana lasten leikkituokioissa. Tuoteideoissa on otettu huomioon tutkimuksessa ilmenneitä ongelmia ja vaatimuksia, joita pyritään sitten ratkaisemaan mahdollisen jatkokehittelyn aikana. Kaikki tässä osiossa esitellyt luonnokset ja mallinnukset on tehty opinnäytetyön aikana.

4.2.1 Konsepti 6

Leikkipöytä on vanerista ja metalliputkesta valmistettava tasoratkaisu. Sen idea lähti alunperin liikkeelle tavallisen pöydän muokkaamistarpeesta. Koin, että yhdellä tuotteella voisi olla useita eri käyttötarkoituksia (Kuviot 19 ja 20).

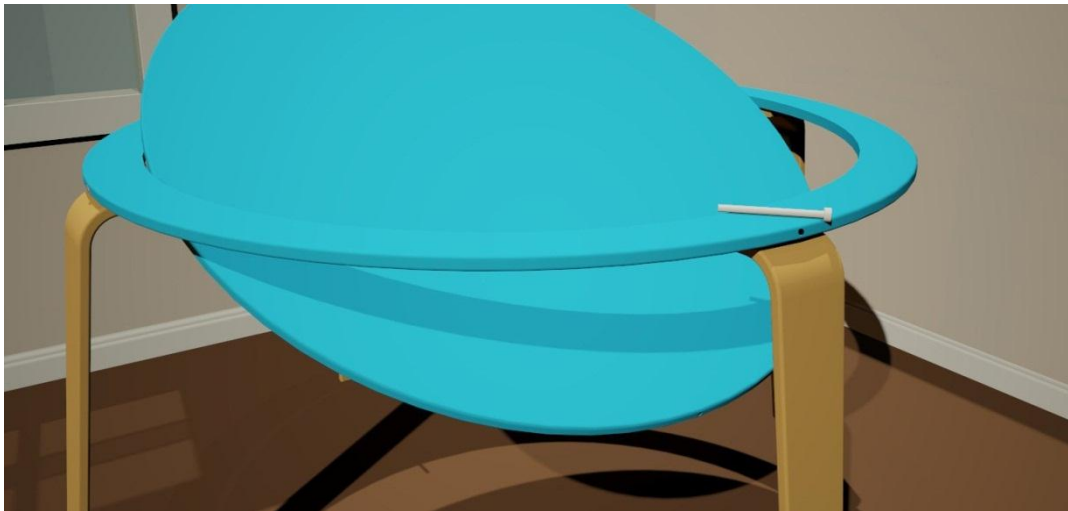


Kuvio 19. Kannessa olevaan reikään voisi asettaa erillisiä osia



Kuvio 20. Säilytystelinevariaatio leikkipöydästä

Kehittelemäni leikkipöydän (Kuviot 21, 22 ja 23) kansi koostuu kahdesta eri osasta, joista sisemmän voi kiepauttaa metalliputken varassa 360 astetta ympäri. Tason "oikealla" puolella on tavallinen kansilevy, kun taas toisen puolen voi käsitellä esimerkiksi liitutaulumaalilla. Tason voi myös lukita laittamalla pienet tapit kansilevyn molemmilla sivuilla oleviin reikiin. Kansilevyn ja jalkojen materiaalien olisi tarkoitus olla kohtuullisen kevyitä, jotta tuotteen siirtely olisi näin helpompaa ja vaivattomampaa.



Kuvio 21. Leikkipöydällä on kaksi käyttöfunktioita



Kuvio 22. Metallitanko mahdollistaa tason kääntymisen

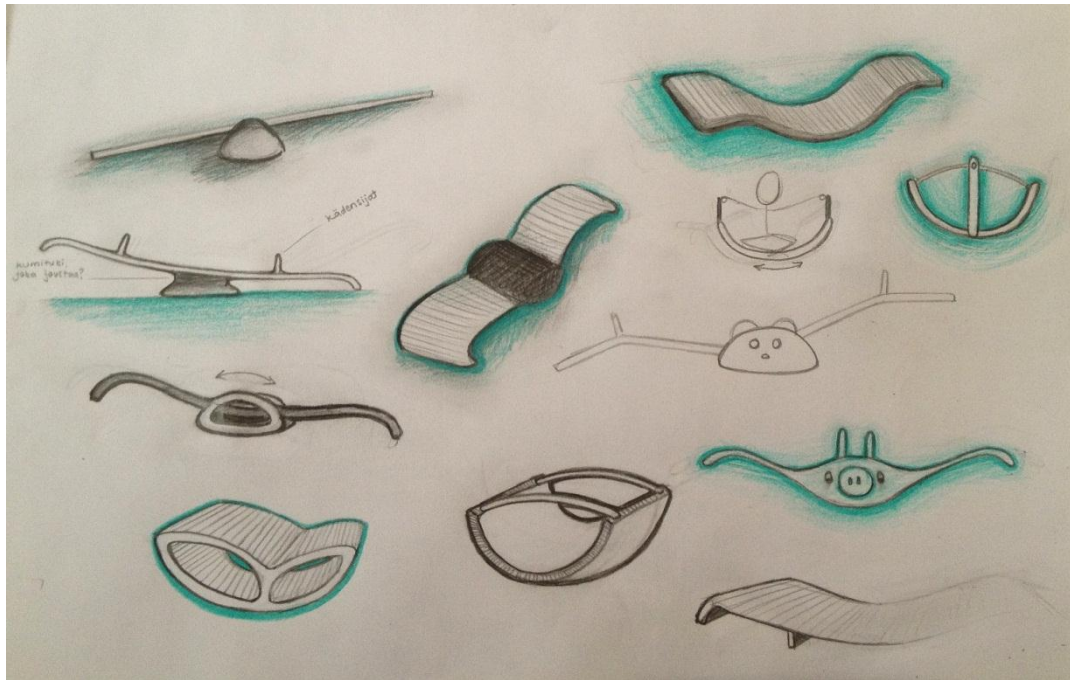


Kuvio 23. Kannen toisen puolen voisi käsitellä esimerkiksi liitutaulumaalilla

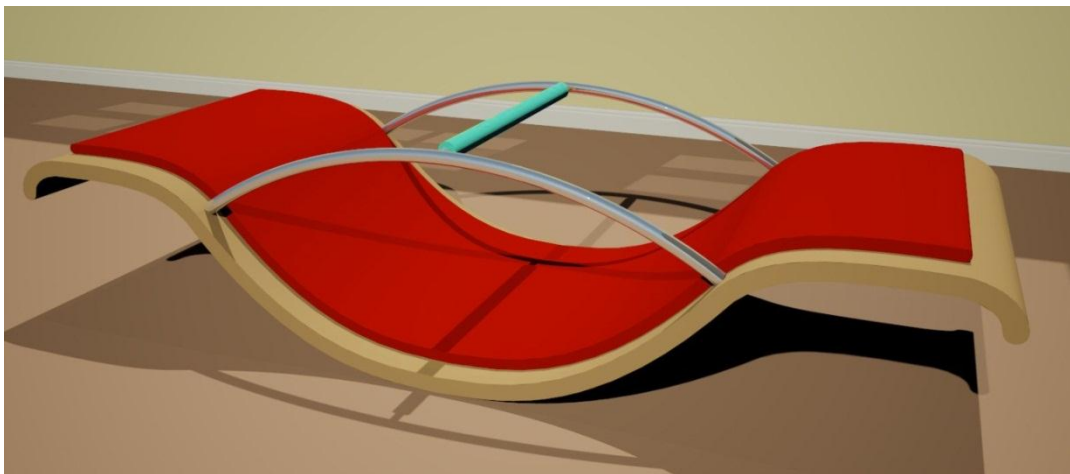
Tuotteen tarkoitus on tarjota monikäyttöinen leikkikaluste päiväkoteihin: kaksi eri käyttöfunktiota yhdessä tuotteessa antaa päiväkodeille hyvän mahdollisuuden säästää tilaa. Lisäksi lapsi voisi itse muokata työskentely-ympäristöään kääntämällä kannen toisin päin. Pöytätasoon on mahdollista kehittää lukuisia eri pintakäsittely- ja leikkialustavaihtoehtoja, joita voidaan vaihdella aina tarvittaessa.

4.2.2 Konsepti 7

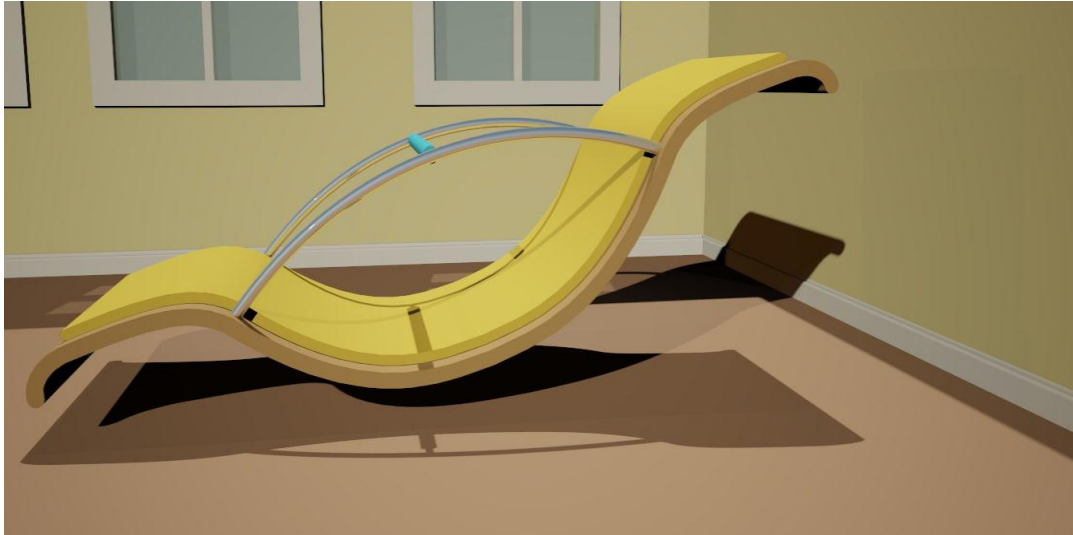
Keinulauta (Kuviot 24, 25 ja 26) on muotopuristetusta vanerista sekä taivutetuista metalliputkista valmistettava leikkituote lapsille. Keinulaudasta olisi tarkoitus tulla kohtuullisen matala, jotta tuote olisi tarpeeksi turvallinen päiväkotikäiselle. Se on suunnattu ensisijaisesti noin 4-5-vuotiaille tai sitä vanhemmille lapsille. Keinulauta on verhoiltu irrotettavalla pehmusteella, joka voidaan tarvittaessa pestä. Metalliosat puolestaan tukevat levyn muotoa ja toimivat turvakehikkona lapselle.



Kuvio 24. Keinulaudan luonnoksia



Kuvio 25. Keinulauta on muotopuristettava leikkituote lapsille



Kuvio 26. Tuotteen muoto estää keinua kääntymästä ympäri

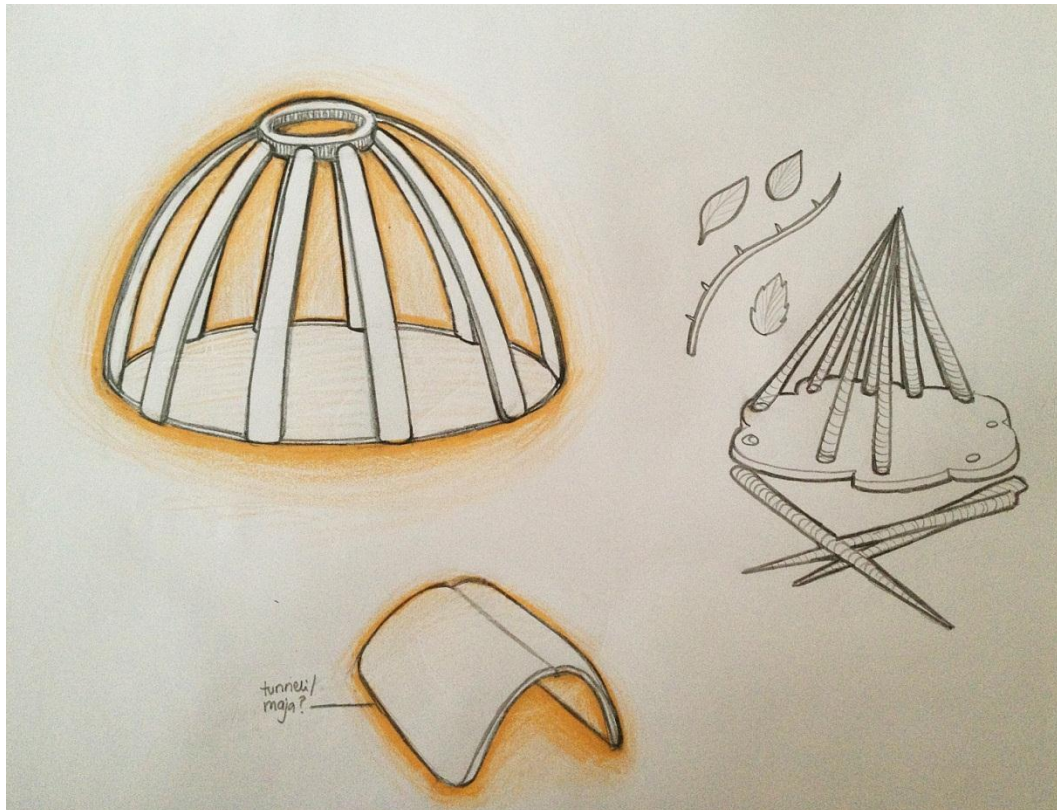
Punainen ja keltainen (Kuviot 25 ja 26) keinulauta on tarkoitettu kahdelle hengelle, jolloin lapset istuvat keinussa kasvot vastakkain ja asettavat jalkansa metallikehikon väliin. Liike on tällöin edestakaista. Vaaleanpunaisessa (Kuvio 27), eli yhden hengen, mallissa lapsi istuu keinulaudalla sivuttain joko ristien jalkansa eteensä tai istuen polviensa päällä. Keinuminen tapahtuu tällöin sivuttain.



Kuvio 27. Keinulaudasta voitaisiin valmistaa myös yhdenistuttava versio

4.2.3 Konsepti 8

Halusin luoda viimeisenä konseptinani majan (Kuvio 28), joka tarjoaa suojaisan piiloutumis- ja rentoutumispaikan lapsille esimerkiksi sadunlukuhetkiä tai vaikkapa viidakolleikkejä varten. Mielestäni tuote voisi olla ikään kuin keidas tai pesä päiväkodin keskellä. Konseptin ensisijainen tarkoitus on rohkaista lapsia hauskaan ja luovaan yhdessäoloon.



Kuvio 28. Majan luonnoksia

Luonnoksista miellyttävimmäksi ajatukseksi nousi idea sisälle koottavasta lehtimajasta (Kuvio 29). Sen perusrakenne koostuu pyöreästä, vanerisesta alustasta sekä siihen kiinnitettävästä oksistosta tai köynnöskehikosta, joka muodostaa kaarevan katoksen majan päälle. Kaaret voitaisiin valmistaa esimerkiksi kierrätysmuovista tai puusta. Köynnöksissä oleviin pieniin koukkuihin on mahdollista kiinnittää näköesteeksi esimerkiksi erikokoisia, levystä valmistettavia lehtiä.



Kuvio 29. Lehtimaja on monipuolinen leikkikaluste

Majan alustaa pehmustaa pyöreä matto, jonka voi tarpeen tullen irrottaa pesun ajaksi. Sen lisäksi majaan voi viedä ylimääräisiä tyynyjä esimerkiksi istuin- tai makuualustoiksi. Minulle on muotoilijana tärkeää, että lapsi saisi mahdollisuuden muunnella tarvitsemaansa leikkitilaa tai –tuotetta jollain tavalla: siksi pä tuotteen ilmettä voidaan vaihdella ripustamalla kaariin erimallisia tai –värisiä kuvioita. Näin leikkiin voidaan ottaa mukaan myös pedagoginen näkökulma.

5 MUOTOILULUOTAIMET

5.1 Mitä ovat muotoiluluotaimet?

Mattelmäki (2006, 15) kertoo, että Buchananin mukaan muotoilijan odotetaan hallitsevan estetiikan, käytettävyyden ja valmistettavuuden lisäksi myös kokonaisvaltaista käyttötutkimusta. Siksi viime vuosien aikana on ryhdytty soveltamaan ja kehittämään suunnittelija-ajatteluun ja -toimintaan sopivia käyttäjäkeskeisiä lähestymistapoja. Niiden pyrkimyksenä on ollut muun muassa tukea suunnittelijoiden empatiaa, koota yhteen inspiraation lähteitä sekä parantaa ideointia, kommunikointia, tiimityötä ja päätöksentekoa suunnitteluvaiheessa (Mattelmäki, 2006, 15).

Mattelmäen (2006, 32-33) mukaan Hanington on jakanut ihmiskeskeiset tutkimusmenetelmät kolmeen eri kategoriaan niiden tavoitteiden ja tuloksien mukaan. **Perinteisiä menetelmiä** voivat olla muun muassa haastattelut, kyselyt, markkinatutkimukset sekä ryhmäkeskustelut. Esimerkiksi etnografia, havainnointi, heurestin arviointi ja ääneen ajattelu ovat puolestaan **sovellettuja menetelmiä**.

Muotoiluluotainten kannalta merkittävimmät tutkimusmenetelmät ovat kuitenkin tiedonhankintatavoiltaan **innovatiivisia**. Mattelmäki (2006, 35) toteaa, että Haningtonin mukaan luovat ja osallistavat työtavat kuten työpajat ja kollaasit ovat oiva keino tarkastella ihmisten arvoja, haaveita, mielihyvää sekä tunteita suunnittelijan näkökulmasta. Käyttäjien voi usein olla vaikea ilmaista halujaan tai ajatuksiaan sanallisessa muodossa, jolloin niiden selvittämiseen tarvitaan itsensäilmaisuu sopivia työkaluja, kuten *muotoiluluotaimia*. Innovatiivisten tutkimustapojen avulla saadaan etsittyä ja rajattua visuaalista ja sanallista aineistoa, jota tutkija sitten analysoi ja soveltaa omaan suunnitteluprosessiinsa.

Yhtenä käyttäjälähtöisen tutkimuksen merkittävimmistä puolestapuhujista pidetään yhdysvaltalaisista muotoilualan tutkijaa ja professoria Elizabeth B.-N. Sandersia. Ohion osavaltion yliopiston (Elizabeth B.-N. Sanders, Ph.D., 2013. [Viitattu 26.4.2013]) mukaan hän on toiminut tutkimuksen parissa jo yli kolmenkymmenen vuoden ajan ja on sen aikana tuonut ihmisten tietoisuuteen monia työtapoja,

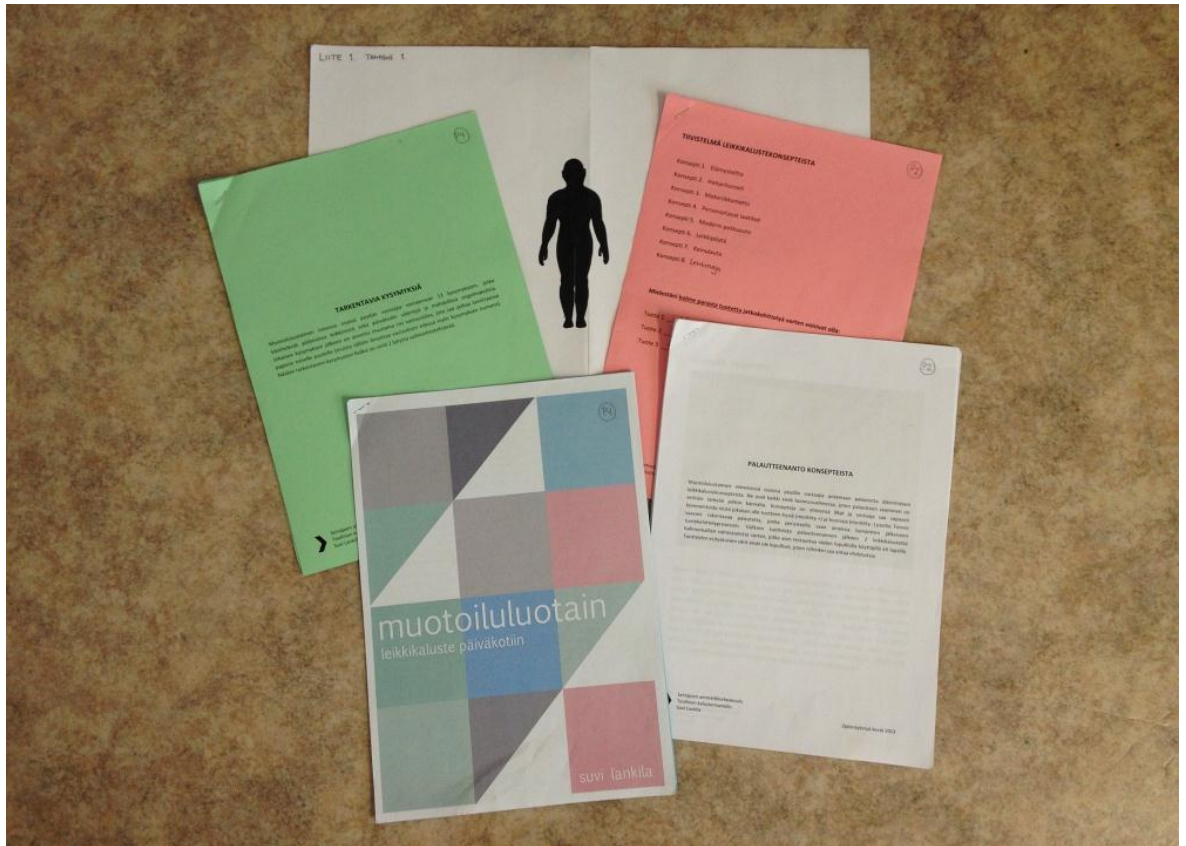
tekniikoita ja metodeja suunnitteluprosessin avuksi. Sanders on erikoistunut erityisesti tuotteiden käyttäjiä osallistavaan suunnitteluun, jonka aikana tutkimustietoa hankitaan esimerkiksi erilaisten työpajojen sekä innovatiivisten tiedonhankintamenetelmien avulla (Joines, S. 2011. [Viitattu 26.4.2013]). Erityisesti muotoiluluotaimet tukevat tätä tiedonhankintaprosessia.

5.2 Oma muotoiluluotaimeni

Päätin kohdistaa omat muotoiluluotaimeni (LIITE 2) yhdelle tai kahdelle vastaajalle aina päiväkotia kohden, jotta niiden täyttämisestä ei tulisi liian työlästä tai aikaa vievää muun työn ohella. Kehittelin muotoiluluotainten sisällön itse ilman ulkopuolisten apua. Ainoastaan viimeistelyvaiheessa pyysin ohjaavalta opettajalta apua tehtävänantojeni tiivistämiseen ja ylimääräisten kysymysten karsimiseen. Koin, että muotoiluluotaimesta ei ole hyvä tehdä liian pitkää, sillä tällöin vastaajan mielenkiinto ja motivaatio vastaamista kohtaan herpaantuu helposti. Luotaamisen piti olla hauskaa ja inspiroivaa puuhaa koko vastaamisprosessin ajan.

5.2.1 Luotainten esittely

Muotoiluluotaimeni (Kuvio 30) koostui pääpiirteissään kolmesta eri osasta: itsedokumentointitehtävistä, tarkentavista kysymyksistä sekä konseptien palautteenannosta. Itsedokumentointitehtävät sisälsivät kolme erilaista tehtävänantoa, joista kahteen toivoin osanottajien vastaavan visuaalisin keinoin. Annoin kuitenkin vastaajille vaihtoehdon vastata myös sanallisesti.



Kuvio 30. Vastaajille lähetetty muotoiluluotainpaketti

Pyysin ensimmäiseksi vastaajaa kokoamaan kymmenen asian kollaasin, joiden hän koki kuvaavan omaa työpaikkaansa eli päiväkotia jollain tavalla. Vastauksen sai toteuttaa joko piirtämällä, valokuvaamalla, kirjoittamalla tai leikkaamalla lehdistä kuvia. Vastaaja sai lisäksi kommentoida sanallisesti kuvien viereen kuvien merkityksen itselleen. Näin vastaaja pääsi luovasti ilmaisemaan näkemyksensä päiväkodin arjesta ja tärkeimmistä arvoista lastenkasvatuksen parissa.

Itsedokumentoinnin toisessa tehtävässä ohjeistin vastaajaa viettämään hetken leikkihuoneen nurkassa. Pyysin häntä havainnoimaan, mitä hän näkee, kuulee ja aistii tilassa. Annoin lisäksi muutamia apukysymyksiä tehtävää varten, jotta vastaaminen ei tuntuisi liian vaikealta aloittaa. Vastaaja sai esimerkiksi kuvailla tilan värimaailmaa ja tunnelmaa sekä sitä käyttävien lasten leikkejä ja käytössä olevia kalusteita tai leluja. Tehtävän sai toteuttaa joko piirtäen, valokuvaten tai kirjoittaen.

Itsedokumentoinnin kolmannessa tehtävässä pyysin vastaajaa tarkkailemaan päiväkodin leikkimisilmapiiriä kolmena eri päivänä. Tämän jälkeen hän sai dokumentoida vastauksensa kolmella eri adjektiivilla muotoiluohjeissa annettulle vastaussivulle. Listasin vastaajien avuksi hieman yli neljäkymmentä erilaista sanaa, joista vastaaja sai halutessaan valikoida kuvailevimmat sanat vastauksiaan varten. Annoin myös mahdollisuuden keksiä adjektiivin itse, jos listassa ei ollut tarpeeksi hyvin kuvailevaa vaihtoehtoa.

Muotoiluohjeiden toinen osa koostui kolmestatoista päiväkotia ja lasten leikkejä koskevasta kysymyksestä, joilla pyrin saavuttamaan tarkempaa tietoa päiväkodin henkilökunnan arjesta lasten parissa. Halusin ensinnäkin tietää, onko päiväkodille asetettu jokin tietty pedagogiikka ohjaamaan toimintaa ja onko Reggio Emilia kenties heille tuttu käsite. Minua myös kiinnosti selvittää, onko esimerkiksi väreillä, kellonajoilla tai säännöillä suurta merkitystä leikkien luonteeseen. Erittäin tärkeä osa-alue olivat lisäksi päiväkotien mahdolliset ongelmakohdat. Vastaajat saivat luetella esimerkiksi kalusteiden, tilojen tai melun aiheuttamia vaivoja ja niiden parannusehdotuksia. Viimeiseksi pyysin vastaajaa kertomaan päiväkodin taidekasvatuksesta, sillä taide ja luovuus on tärkeä osa Reggio Emilia –pedagogiikkaa ja sen myötä myös lapsen leikkiä.

Jokaisen kysymyksen alla oli muutama rivi vastaustilaa, jota sai tarpeen vaatiessa jatkaa sivun toiselle puolelle. Näiden lisäksi asettelín tehtävän loppuun vielä kaksi nopeaa vaihtoehtotehtävää, jonka vastaukset sai rastia ja numeroida. Näistä koostin vertailevat taulukot ja pylväsdiagrammit kuvaamaan vastauksien keskiarvoisia tuloksia.

Kiinnitin myös paljon huomiota muotoiluohjeiden visuaaliseen ulkonäköön. Viimeistelin jokaisen sivun yksitellen ja tarkistin, että teksti on helppolukuista ja ymmärrettävää kaikin puolin. Liitin palautteenanto-osioon värikkäät mallinnuskuvat konsepteistani, jotta myös luotaimen loppuosa vetoaisi vastaajaan. Suunnittelin vielä lopuksi kuvanmuokkausohjelman avulla muotoiluohjeiden kansisivun sekä tulostin luotainten kaikki kolme tehtäväaluetta erivärisille papereille. Koin, että luotaimesta tuli näin houkuttelevampi ja selkeämpi kokonaisuus kaikille luotaamiseen osallistuneille osapuolille.

5.2.2 Luotainten kohteet

Otin kaiken kaikkiaan yhteyttä kuuteen eri päiväkotiin ympäri Suomea. Ensimmäisen päiväkodin työntekijä totesi aikataulunsa olevan liian kiireinen muiden projektinsa vuoksi, joten he eivät voineet osallistua luotainprosessiini. Viisi seuraavaa päiväkotia kuitenkin lähtivät innolla mukaan itsedokumentointikansioni täyttämiseen. Postitin luotaimet viikon 9 alussa ja annoin vastaajille vastausaikaa viikon verran. Valikoin kohdepäiväkodit maantieteellisten alueiden mukaan, sillä hiihtoloma hankaloitti monien lähipaikkakuntien päiväkotien henkilökunnan vastaamista liikaa.

Kolmen päiväkodin henkilökunta oli perehtynyt tarkemmin Reggio Emilia –pedagogiikkaan, mutta vain kaksi niistä kykeni kutsumaan itseään reggiolaiseksi päiväkodiksi. Heidän mukaansa koko henkilökunnan täytyy tällöin olla sitoutunut noudattamaan tätä näkemystä kaikessa päiväkodin toiminnassa. Kolme muuta vastaajaa olivat niin sanotuista tavallisista päiväkodeista.

5.3 Luotainten tulokset

Kokosin luotaimiin saamistani vastauksista yhteenvedot, joita pyrin tulkitsemaan analysoiden ja vertaillen. Luotaimien avulla saatu palaute vaikutti muun muassa konseptieni tuotekehitykseen sekä auttoi minua samaistumaan paremmin päiväkotien arkeen. Käsittelen seuraavissa kappaleissa luotaamisen avulla saatuja tuloksia.

5.3.1 Itsedokumentointitehtävät

Muotoiluluotaimeni ensimmäinen osio koostui kolmesta erilaisesta itsedokumentointitehtävästä. **Ensimmäisessä itsedokumentointitehtävässä** pyysin vastaajia kokoamaan kollaasiin kymmenen sellaista asiaa, joiden he kokevat jollain tavalla kuvaavan päiväkotinsa ilmapiiriä, toimintaa tai näkökulmaa lastenkasvatuksen parissa. Lähetin luotaimen mukana A3-kokoisen paperiarkin, jonka keskelle olin piirtänyt mustan ihmishahmon kuvaamaan vastaajan ”minää”.

Vastauksen sai sommitella hahmon ympärille haluamallaan tavalla. Ohjeistin vastaajia kirjoittamaan kuvien viereen pienen sanallisen perustelun tai selityksen, jotta ymmärtäisin paremmin kuvien merkityksen.

Neljässä kollaasissa viidestä oli kuvallinen vastaus. Etsin ja keräsin kaikista viidestä vastauksesta samankaltaisia teemoja, jotka toistuivat kaikissa kollaaseissa. Erityisesti leikki, ihmettely ja mielikuvitus nousivat vahvasti esille: lapsien päiväkotipäivät ovat iloa, väriä ja tunnetta täynnä. Lapsia halutaan rohkaista olemaan oma itsensä ja kannustetaan kehittämään itseään esimerkiksi luovan leikin ja oppimisen kautta. Lapsi on toimija sekä saa kokea leikin riemua ja onnistumisen iloa. Jokainen päivä on erilainen ja yllätyksiä täynnä.

Päiväkotien kollaaseista huokui lämmin ja välittävä ilmapiiri. Päiväkoti on nimensä mukaisesti lapsen koti koko hoitopäivän ajan, joten siitä halutaan tehdä mahdollisimman kodikas ja mieluisa paikka touhuta. Päiväkoti-ikäiset lapset ovat vielä niin pieniä, että aikuisesta haetaan auktoriteetin lisäksi myös turvaa ja lohtua. Hoitotädin syli on kuin turvallinen pesäkelo, johon voi käpertyä saamaan hellyyttä ja hoivaa aina kun sitä tarvitsee. Hoitohenkilökunta välittää aidosti lapsista ja haluaa tarjota heille hyvän ympäristön kasvaa ja kehittyä leikkien sekä muiden lasten parissa. Lisäksi lasten turvallisuudesta huolehtiminen on tärkeä osa päiväkotien arkea.

Päiväkotien viihtyisyys rakentuu myös hyvästä yhteishengestä. Sekä lapset, että aikuiset tekevät asioita yhdessä ja kehittävät näin esimerkiksi ryhmätyöskentelytaitojaan. Erityisesti pienryhmät korostuivat monissa kollaaseissa, sillä niitä pidettiin tärkeänä osana pedagogista toimintaa. Lapsia on helpompi ja tehokkaampi opettaa ja tarkkailla pienemmissä ryhmissä. Näin myös melutaso saadaan pidettyä alhaisempana, jolloin päiväkodin viihtyisyys paranee paljon.

Luova toiminta on iso osa päiväkotien arkea: lapsia opetetaan ilmaisemaan itseään kuvallisin keinoin esimerkiksi piirtämisen, askartelun tai maalaamisen avulla. Lapsi saa vapaasti toteuttaa itseään monipuolisten ilmaisukeinojen kautta. Myös esimerkiksi musiikki-, tanssi- ja teatteriesitykset ovat suosittuja lasten keskuudessa. Päiväkodit ovat kuin taidegallerioita tai ateljeita, joissa lasten oma

taide dokumentoidaan huoneiden seinille kaikkien nähtäväksi ja ihailtavaksi. Myös leikkiminen on erinomainen keino kehittää ja toteuttaa itseä luovasti. Mielikuvitusta voidaan ruokkia esimerkiksi media- ja taidekasvatuksen avulla tai järjestämällä lapsille vierailuretkiä esimerkiksi paikallisiin nähtävyyksiin tai tapahtumiin.

Päiväkodit kannustavat lapsia liikkumaan ja syömään terveellisesti. Pihalla leikkimistä ja ulkoilua on lähes säällä kuin säällä ja lapsille järjestetään liikuntatapahtumia aina tilaisuuden tullen. Päiväkodeille on myös tärkeää, että luontoa voidaan hyödyntää toiminnassa mahdollisimman paljon. Luonto voi olla lapselle sekä pedagoginen oppimisympäristö, että inspiraation lähde. Luonnosta saadaankin paljon vaikutteita myös sisätilojen sisustukseen. Päiväkodeissa käytettävien materiaalien täytyy olla hyvin lapsiystävällisiä, joten monia niistä voidaan poimia vaikka suoraan päiväkodin pihamaalta. Esimerkiksi käpyjä, männyn neulasia tai vaikkapa kiviä voidaan hyödyntää lasten taidetöissä.

Lähes kaikissa kollaaseissa mainittiin ainakin jossain määrin päiväkotien tilanpuute. Sen vuoksi päiväkodeille on hyvin tärkeää käyttää muunneltavia ja pieneen tilaan meneviä kalusteita. Tilojen tulee olla mahdollisimman helposti muokattavia aina eri tilanteiden ja käyttötarkoitusten mukaan. Tavarat ja materiaalit pyritään aina pitämään lasten tasolla, jotta he voivat omatoimisesti hyödyntää niitä leikeissään tai muussa päiväkodin toiminnassa.

Päiväkotien henkilökunta kiinnitti paljon huomiota sekä sisustuksen että kalustuksen toimivuuteen. Vaikka päiväkodit ovat inspiroivia, värikkäitä ja äänekkäitä ympäristöjä, kaiken sen ”sekamelskan” vastapainoksi haluttiin tuoda esiin mahdollisuus omaan rauhaan ja sisustuksen harmoniseen vastapainoon. Päiväkoteihin halutaan sellainen paikka, jossa voi tarpeen tullen rentoutua ja rauhoittua kaikelta ympärillä tapahtuvalta hälinältä. Luonnonelementtien tai luontoteemojen tuominen sisätiloihin koetaan virkistävänä ja miellyttävänä.

Kolme vastaajista nosti lisäksi esille päiväkotien talouden. Liialliset säästöt ja leikkaukset vaikeuttavat päiväkotien toimintaa, sillä tällöin joudutaan esimerkiksi ohjaamaan liian suuria lapsiryhmiä liian vähällä henkilökunnalla. Pienryhmätoiminta olisi vastaajien mukaan parempi vaihtoehto sekä oman jaksamisen, että lasten keskittymisen kannalta.

Muotoiluluotaimeni **toisessa itsedokumentointitehtävässä** vastaajat saivat toimia leikkitilanteen havainnoijana ja tarkkailijana. Ohjeistin heitä ensin tarkkailemaan lasten toimintaa ja sitten joko kuvailemaan tai valokuvaamaan minulle lasten välisen leikkihetken päiväkodissa. Annoin vastaajille valmiiksi apukysymyksiä, joihin toivoin helpottavan vastaamista. Halusin ensinnäkin tietää, mihin väriin ja asiaan katsoja kiinnittää ensimmäiseksi huomiota astuessaan tilaan. Pyysin heitä lisäksi kertomaan huoneessa vallitsevasta tunnelmasta. Vastaaja sai kuvailla tilassa olevia henkilöitä, leikkejä, sisustusta tai huonekaluja. Pyysin heitä myös perustelemaan, onko tila leikkiin ja toimintaan innostava ja millaisia ongelmakohtia he näkevät kyseisessä huoneessa.

Ensimmäinen vastaajista havainnoi päiväkodin pienimpien lasten leikkitilannetta. Hän kuvaili tilan tunnelmaa rauhalliseksi ja viihtyiseksi kokonaisuudeksi. Huoneesta löytyi esimerkiksi paljon erilaisia kotileikitavaroita, värikkäitä tekstiilejä sekä majanrakennusvälineitä. Lapsien luovuutta ruokittiin esimerkiksi soittimien, kattoon ripustettavien kankaiden sekä sisustuksellisten asioiden, kuten värien avulla. Hänen mukaansa lapsille tarkoitetut tuotteet oli tärkeää asettaa sopivalle korkeudelle, jotta lapsi kykenee itse halutessaan täydentämään leikkeihin vaadittavia materiaaleja. Tilassa oli lasten lisäksi kaksi aikuista tarkkailemassa leikkien sujuvuutta ja lasten turvallisuutta.

Toinen vastaajista havainnoi kahden lapsen välistä leikkihetkeä. Ensimmäinen asia, johon vastaajan huomio kiinnittyi, oli leikkitilan värikäs seinä ja sen eteen asetettu kauniin muotoinen sohva. Lapsilla oli meneillään kotileikki, jossa he hyödynsivät esimerkiksi leikkikodinkoneita sekä nukenvaunuja. Tilaa kuvailtiin värimaailmaltaan raikkaaksi kokonaisuudeksi, jonka kalusteet oli suunniteltu lapsen koolle sopivaksi. Vastaaja kertoi, että huoneessa vallitsi mukava ja rauhallinen tunnelma.

Kolmas vastaaja näki havainnoimansa leikkitilan ongelmallisena, koska huoneessa oli todella meluisaa ja rauhatonta olla yli kymmenen lapsen kanssa. Tilaa kuvailtiin sisustukseltaan sekä materiaaleiltaan vanhanaikaiseksi ja hieman ankeaksi kokonaisuudeksi. Tila ei ollut muutenkaan ihanteellinen ratkaisu leikkihuoneeksi, koska sitä jouduttiin käyttämään paljon läpikulkutilana. Huone oli kooltaan suuri, joten sinne kaivattiin lisää tilaa rajaavia ja melua ehkäiseviä

tilanjakajia. Lapsilla oli käytössään esimerkiksi isoja tyynyjä, värikkäitä tekstiilejä, roolivaatteita sekä kotileikkivälineitä. Lapset leikkivät myös pikkuautoilla ja –eläimillä sekä nukeilla ja kehittivät itseään muun muassa musiikin tai taiteen avulla.

Neljäs vastaaja kuvaili usean lapsen välistä prinsessaleikkiä. Tilassa vallitsi iloinen, keskittynyt ja pirteä tunnelma. Huone oli tarpeeksi valoisa ja leikkivälineitä oli monipuolisesti tarjolla. Erityisesti värejä kuvailtiin inspiroiviksi ja houkutteleviksi. Lapsilla oli käytössään esimerkiksi patjoja ja kankaita tunnelien tekemistä varten. Lisäksi huoneesta löytyi muun muassa leikkiastioita ja –ruokia sekä rooliasuja teatterileikkejä varten. Tilan ainoa ongelmakohta oli, että lapset joutuivat aina siivoamaan leikkinsä pois huoneen käyttötarkoituksen vaihtuessa. Tällöin leikit täytyi rakentaa uudestaan alusta saakka.

Viides vastaaja kuvaili leikkihetkiä mielikuvituksellisiksi ja toiminnallisiksi tapahtumiksi. Hän havainnoi kerrallaan monien lasten erillisiä leikkitilanteita, sillä lapset leikkivät kyseisenä päivänä melko pienissä ryhmissä. Lapset viihtyivät hyvin muun muassa lautapeliin, rakennuspalikoiden sekä maja- ja tunnelileikkien parissa – lapsi kykeni siis kehittämään leikkiessään myös pedagogista oppimistaan. Leikkitilojen seinät olivat pääasiassa hyvin neutraalin värisiä, joten värikkyys voitiin tuoda tilaan esimerkiksi kalusteiden tai tekstiilien avulla.

Kolmannessa ja viimeisessä itsedokumentointitehtävässä pyysin vastaajia kuvailemaan päiväkodin lapsien leikkien luonnetta kolmella eri adjektiivilla kolmena eri päivänä. Annoin heille avuksi adjektiivilistan, josta he saivat tarvittaessa poimia vastaukseensa sopivat vaihtoehdot. Halusin näin myös hieman helpottaa vastaajien työtaakkaa. Adjektiivien joukossa oli niin positiivisia, kuin negatiivisiakin ilmaisuja.

Kokosin saaduista vastauksista taulukon (Taulukko 1), josta näkyvät päiväkodeista saadut vastaukset. Negatiiviset adjektiivit on korostettu punaisella värillä, sillä niitä on huomattavasti vähemmän positiivisiin nähden. Erityisesti luovuus, iloisuus ja vauhdikkuus korostuivat kaikkein selkeimpinä teemoina. Lapsien leikkitilanteet olivat myös määrätietoisia, kekseliäitä ja mielikuvitusrikkaita. Meluisuus ja sotkuisuus nähtiin huomattavana ongelmana.

Taulukko 1. Päiväkotien leikkien luonteet kolmena eri päivänä

	Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3
Päiväkoti A	kekseliäs määrätietoinen vauhdikas	luova huoleton kehittävä	rauhaton iloinen meluisa
Päiväkoti B	luova meluisa vauhdikas	sosiaalinen rauhallinen onnellinen	iloinen mukaantempaava puheli
Päiväkoti C	vauhdikas kekseliäs sotkuinen	määrätietoinen luova hallitseva	iloinen huoleton humoristinen
Päiväkoti D	iloinen vauhdikas kekseliäs	aktiivinen pirteä luova	rauhallinen iloinen kehittävä
Päiväkoti E	meluisa vauhdikas puheli	kekseliäs monipuolinen puheli	rauhallinen määrätietoinen hiljainen

5.3.2 Tarkentavat kysymykset

Tiedustelin alustavasti kaikilta vastaajilta, onko heidän päiväkodilleen päätetty mitään tiettyä pedagogiikan suuntausta ohjaamaan toimintaa ja jos on, niin kuinka se näkyy heidän mukaansa päiväkodin arjessa. Kaksi viidestä vastaajasta kertoi, etteivät he ole määrittäneet mitään suuntausta, koska sen mainostaminen saattaisi rajoittaa liikaa päiväkodin asiakaskuntaa. Lisäksi pedagogiikan rajaaminen vaatisi kouluttautumista ja koko henkilökunnan tulisi sitoutua pedagogiikan toteuttamiseen kaikessa päiväkodin toiminnassa. Näissä kahdessa päiväkodissa tietyn pedagogiikan noudattaminen nähtiin liian vaivalloisena toteuttaa käytännössä. Yksi vastaajista kertoi, että heillä oli harkinnassa draamapainotus, mutta asiasta ei oltu vielä tehty lopullista päätöstä.

Kaksi muuta vastaajaa totesi heidän päiväkotinsa ottavan vaikutteita Reggio Emilia –pedagogiikan näkemyksistä ja toiminnasta. Muutamilla vastaajista oli enemmän kokemusta Reggio Emiliasta esimerkiksi aikaisempien työpaikkojen tai koulutustapahtumien kautta. Heidän mukaansa kyseessä ei kuitenkaan ole vain pelkkä pedagogiikka vaan ennemminkin kasvatuksellinen ajattelutapa, josta pyritään poimimaan hyviä esimerkkejä ja käytäntöjä. Saatua tietoa muokataan ja sovelletaan omiin tarpeisiin sopivaksi. Pedagogiikan toteuttaminen on pitkän aikavälin prosessi, joten ajatukset ja toimintatavat kypsyvät ja kehittyvät sen aikana.

Moni vastaajista oli sitä mieltä, että Reggio Emilia –pedagogiikka näkyy heidän päiväkodeissaan enimmäkseen pedagogisena dokumentointina sekä mahdollisuutena toteuttaa ryhmä- ja projektityöskentelyä. Heidän mukaansa olisi tärkeää saada opettaa lapsia pienryhmissä. Lapsien luovuutta rikastetaan tarjoamalla heille monipuolisia materiaaleja sekä innostavia leikkivälineitä. Päiväkodit pyrkivät myös tukemaan ja rikastamaan Reggio Emilialle tyypillistä ajatusta lapsen ”sadasta kielestä”. Esimerkiksi lasten tekemät taideteokset dokumentoidaan päiväkotien seinille ja pienryhmätyöskentelyyn tarvittavat materiaalit ja tarvikkeet pidetään lasten saatavilla.

Kaikkien vastaajien mukaan jokainen päivä on leikkipäivä. Leikeistä pyritään tekemään mahdollisimman spontaaneja, innostavia ja inspiroivia tapahtumia. Päiväkodeissa on aina tarjolla erilaisia leikkitarvikkeita ja –tiloja, joista lapset voivat itse ideoida ja muokata omanlaisensa kokonaisuuden. Lasten annetaan yleensä touhuta itsenäisesti omassa rauhassa, joten henkilökunnan rooli vaihtelee ohjaajan, tarkkailijan sekä lasten toiminnan dokumentoijan välillä.

Päiväkodit järjestävät myös paljon yhteisleikkituokioita. Esimerkiksi päiväkotien aamuohjelma sisältää musiikki- tai oppimispainotteista leikkiä, johon osallistuvat sekä lapset että päiväkodin henkilökunta. Leikit ja niiden teemat vaihtelevat aina tilanteiden ja resurssien mukaan. Leikkituokiosta halutaan tehdä monipuolisia sekä lasten ideoille ja ajatuksille pyritään antamaan tilaa kasvaa ja kehittyä – lapsi saa siis tehdä, tutkia, oppia ja oivaltaa. Jotkut päiväkodeista pitävät niin sanotusti ”ovet avoinna” eri ikäryhmien välillä, jolloin lapset voivat vapaasti viettää aikaa yhdessä.

Projektityöskentelyssä päiväkodit korostivat kuitenkin pienryhmätyöskentelyn tärkeyttä.

Tiedustelin vastaajilta lisäksi, onko heidän mielestään huomattavissa mitään tiettyjä suosikkileikkejä lasten keskuudessa ja miten kellonaika vaikuttaa leikkien luonteeseen. Kaikki vastaajat nostivat esille esimerkiksi erilaiset koti-, roolivaate-, piiloutumis- sekä rakenteluleikit. Lapset pitivät myös muun muassa verstaassa nikkaroinnista, vedellä leikkimisestä sekä taiteen tekemisestä. Erityisesti yhteiset majaleikit vaikuttivat olevan todella suosittuja – leikittiin niitä sitten sisätiloissa tai ulkona.

Kolme viidestä vastaajasta oli sitä mieltä, että lapset ovat rauhallisempia aamupäivisin: myös heidän leikkinsä ovat pitkäjänteisempiä ja sopuisampia niihin vuorokaudenaikoihin. Lapset jaksavat keskittyä paremmin esimerkiksi lepo hetken tai ulkoilun jälkeen. Vaikutukset alkavat ilmetä näkyvämmiin iltapäivisin, jolloin pitkät hoitopäivät alkavat väsyttää lapsia ja heidän leikeistään tulee levottomia ja äänekkäitä. Tällöin myös keskittyminen herpaantuu todella helposti, eivätkä lapset jaksakaan pysyä enää paikoillaan pitkiä aikoja.

Kaksi muuta vastaajaa koki, ettei kellonajoilla ole suurempaa yhteyttä leikkien luonteeseen: he kuitenkin näkivät tauotuksella ja kellonajalla olevan merkitystä lasten vireystasoon ja toiminnallisuuteen yleensä. Heidän mukaansa oli tärkeää, ettei leikkejä tarvitsisi keskeyttää jatkuvasti, vaan lasten annettaisiin rauhassa ajan kanssa syventyä toimintaan. Pieniä taukoja, kuten päiväunia, pidettiin silti myönteisenä taukona leikin lomassa.

Minua kiinnosti erityisesti tiedustella vastaajilta heidän huomioimiaan ongelmakohtia päiväkotien sisustuksessa. Moni vastaajista totesi erityisesti vanhempien päiväkotien resurssien olevan puutteellisia, sillä päiväkodeilla on yleensä hyvin rajallinen ostobudjetti. Kauan käytössä olleiden päiväkotirakennusten sisustus on usein liian vanhanaikaista ja kalustukseen kaivattaisiin paljon muutoksia. Erityisesti huonekaluilta toivottiin hyvää ergonomiia sekä helppoa siirreltävyyttä ja muunneltavuutta. Lisäksi kalusteiden olisi hyvä olla tyyliltään kohtuullisen ajattomia, jotta ne eivät vanhentuisi heti muutaman vuoden

kuluttua. Sisustuksen värikkyydellä ei niinkään nähty olevan haittavaikutuksia työskentely-ympäristöön.

Myös tilanpuute ja meluhaitat korostuivat huomattavan paljon kaikissa vastauksissa. Leikkien pois siivoaminen nähtiin merkittävänä ongelmana, sillä rajallisten neliöiden vuoksi esimerkiksi leikki tilat toimivat usein samalla myös lepotiloina – siksi pä aloitetut leikit joudutaan aina raivaamaan pois lasten sänkyjen tieltä toiminnan vaihtuessa. Tätä voisi mielestäni helpottaa suunnittelemalla joko kokoon taittuvia tai osiin purettavia tuotteita, joita on helppo siirrellä paikasta toiseen.

Myös sisustuksen akustiikkaan toivottiin parannuksia, sillä päiväkotien melutaso nousee usein hoitopäivän aikana liian korkeaksi. Väliaikaisia, melua vähentäviä keinoja ovat esimerkiksi tekstiilien, kuten mattojen ja verhojen, tai verhoiltujen tilanjakajien käyttäminen. Huonetilat on jaettu erillisiin leikkialueisiin, jolloin lapset saadaan jaettua helpommin pienempiin ryhmiin. Vastaajat pitivät pienryhmätoimintaa myös rauhoittavana tekijänä, sillä tällöin lasten kanssa voidaan keskittyä yhteen toimintaan kerrallaan.

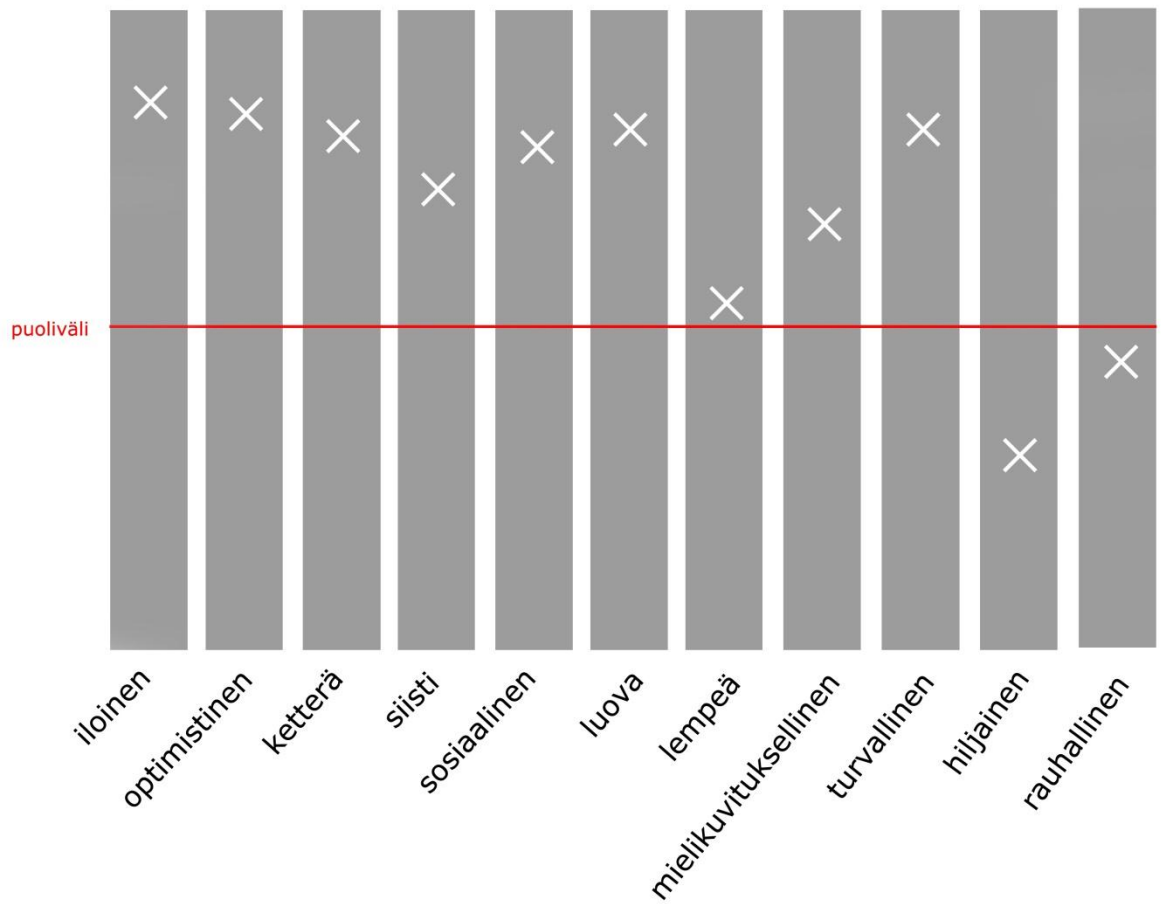
Lasten turvallisuus on otettu hyvin huomioon jokaisessa luotaimeen vastanneessa päiväkodissa. Vastaajien mukaan lasten jatkuva valvonta on tarpeen sekä turvallisuussyistä, että pedagogisen dokumentoinnin kannalta. Periaatteessa kaikki päiväkodin leikkihetket ovat valvottuja, mutta päiväkodeissa on myös tiloja, joissa lapset leikkivät omatoimisesti keskenään – aikuiset kuitenkin koko ajan seuraavat tapahtumia sivusta ja kiertelevät varmistamassa, että leikit sujuvat sulassa sovussa. Erään vastaajan mukaan jo 3–4 -vuotiaatkin voivat leikkiä keskenään helposti tarkkailtavassa huoneessa. Valvonnan tarve määräytyy oikeastaan aina lapsen kehitystason ja leikkimistilanteen mukaan.

Kysyin lisäksi päiväkotien taidekasvatuksesta, sillä koen, että sillä on merkittävä yhteys Reggio Emilia –pedagogiikkaan. Halusin tietää, kuinka paljon ja millä tavoin päiväkodeissa keskitytään lasten taidekasvatukseen. Vastaajien mukaan se on huomattava osa päiväkotien kasvatussuunnitelmaa. Taiteen ja lasten omien tuotosten arvo on todella suuri niin päiväkodille, lapsille kuin heidän

perheelleenkin. Lapsille järjestetään viikoittain ohjattua luovaa toimintaa, sillä lapsen on tärkeää oppia ilmaisemaan itseään myös kuvallisesti.

Olennainen osa taidekasvatusta on oma taiteellinen tuottaminen muun muassa piirtämisen, maalaamisen, musiikin, laulun tai tanssin kautta. Myös erilaiset teatteriesitykset ja taidenäyttelyt kuuluvat päiväkotien ohjelmaan. Lapsia kannustetaan kehittämään omia vahvuuksiaan ja kokeilemaan heille täysin uusiakin asioita. Inspiraatiota luovuudelle haetaan muun muassa ympäröivästä luonnosta ja itseä kiinnostavista aiheista. Taidekasvatus pyritään toteuttamaan leikin ehdoin, sillä sen pitää olla hauskaa ja innostavaa puuhaa.

Muotoiluluotaimeni kaksi viimeistä tarkentavaa kysymystä olivat **vaihtoehto- ja monivalintatehtävät**, sillä halusin hieman helpottaa vastaajien työtaakkaa. Koin myös, että tehtävänannoista tulisi näin myös paljon selkeämpiä vastaajan kannalta. Pyysin **ensimmäisessä vaihtoehtotehtävässä** vastaajia asettamaan janalle rastin siihen kohtaan, jonka he kokevat parhaiten kuvaavan normaalia päivittäistä leikkimisilmapiiriä heidän päiväkodeissaan. Koostin tuloksista pylväsdiagrammin (Kuvio 31), josta voidaan nähdä kaikkien tehtävään saatujen vastauksien keskiarvot. Mielestäni tuloksien arvioiminen on näin helpompaa sekä lukijan että itseni kannalta.



Kuvio 31. Päiväkotien keskimääräinen leikkimissilmapiiri viikon aikana

Vastauksista ilmenee, että erityisesti hiljaisuus ja lempeys saivat päiväkotien henkilökunnan mukaan vähiten kannatusta. Tästä voitaisiinkin olettaa, että lasten leikit ovat usein hyvin äänekkäitä ja vauhdikkaita. Niissä saattaa olla myös hieman aggressiivisiakin piirteitä. Muut vaihtoehdot sen sijaan saivat melko tasaisesti ääniä. Päiväkotien leikkejä pidettiin yleisesti kuitenkin iloisina ja sosiaalisina tapahtumina, joissa korostui myös luova ja turvallinen ilmapiiri.

Koen, että muotoilijana voisin keskittyä suunnittelemaan tuotteisiin sellaisia asioita, joilla lapset saadaan rauhoitettua hiljaisempiin ja rauhallisempiin leikkeihin. Leikkikalusteesta pitäisi siis kyetä luomaan tarpeeksi rentouttava tuote, joka stimuloisi lapsen mielikuvitusta ja aisteja sopivalla tavalla. Riehuminen ja huutaminen ei ole toivottavaa jo valmiiksi meluisassa ympäristössä.

Tarkentavien kysymysten viimeinen tehtävänanto oli **monivalintatehtävä**. Pyysin vastaajia numeroimaan listaamani asiat tärkeysjärjestykseen numeroin 1-10 niin,

että numero 1 kuvasti eniten parannuksia kaipaavaa asiaa päiväkodissa. Annoin vastaajille lisäksi mahdollisuuden lisätä listaan omia vaihtoehtoja. Tehtävän tulokset jakautuivat erittäin päiväkotikohtaisesti, joten en voinut koostaa vastauksista kaikenkattavia keskiarvoja.

Seuraavalla sivulla on kuitenkin kokoamani taulukko (Taulukko 2) havainnollistamassa tehtävään saatuja vastauksia. Olen ilmoittanut vastaajat kirjaimin A-E, joista jokaisella on oma pystysarake kuvaamassa aina yhden päiväkodin vastauksia. Vaakasarakkeen avulla voidaan vertailla tuloksien jakaumaa kaikkien vastaajien kesken.

Erityisesti säilytystilan ja oleskelutilojen puute sekä meluhaitat nähtiin kaikkein ongelmallisimpina asioina. Myös lapsille mitoitettut kalusteet koettiin huonoina siirtelyn ja ergonomian kannalta, sillä päiväkotien työntekijät joutuvat usein kumartelemaan ja nostelemaan asioita lasten tasolta. Sisustuksen värit ja yleiset turvallisuusasiat vaikuttivat sen sijaan olevan lähes kaikissa vastauksissa listauksen loppupäässä, joten niihin kaivattiin selkeästi vähiten parannuksia muihin vaihtoehtoihin nähden. Muuten vastaukset jakautuivat hyvin hajanaisesti aina päiväkodin resursseista riippuen.

Taulukko 2. Asiat, joihin päiväkodit kaipaavat eniten parannuksia. Numeroitu 1-10, jossa 1 on tärkein

	vast. A	vast. B	vast. C	vast. D	vast. E
Säilytystilaa ei tarpeeksi	3	1	2	2	3
Leluissa on puutteita	5	8	1		4
Tilaa on liian vähän	7	3	2	1	2
Sisäilma on välillä liian huono	1	2	5		6
Melutaso nousee usein liian korkeaksi	2	6	2		1
Kalusteita on vaikea siirrellä	4	4	7		9
Kalusteiden ergonomia on huono	6	7	8		5
Lisää pedagogisia tuotteita	8	5	8	3	7
Sisustuksen värit	10	9	1		10
Leikkitilojen turvallisuus	9	10	7		8

5.3.3 Palautteenanto konsepteista

Muotoiluluotaimeni viimeisessä osiossa päiväkotien henkilökunta sai antaa palautetta tekemistäni kahdeksasta leikkikalustekonseptista. Kerroin vastaajille, että tuotokset olivat tässä vaiheessa vielä luonnosteluvaiheessa, joten palautteen saaminen oli erittäin tärkeää luotaamisen jälkeisen tuotekehittelyn kannalta. Konsepteihin sai kommentoida sekä hyviä että huonoja puolia. Vastaaja sai myös halutessaan antaa tuotteille hyviä kehittelyehdotuksia.

Konsepti 1. Elämysteltaa pidettiin lapsia kiinnostavana ja viehättävänä tuotteena. Erityisesti kankaan läpikuultavuus ja ilmavuus sekä tuotteen muunneltavuus ja helppokäyttöisyys nähtiin positiivisina asioina. Teltta menee lisäksi pieneen tilaan ja sitä on kevyt siirrellä. Lapsia kiehtovat erilaiset maja- ja piiloutumisleikit, joten tuote nähtiin hauskana ja käyttökelpoisena ideana.

Elämysteltoa sai melko vähän negatiivista palautetta. Yksi vastaajista mietiskeli, josko tiipin kiinnitykselle voisi olla jokin vaihtoehtoinen ratkaisu, sillä kaikissa päiväkodeissa ei ole mahdollisuutta ripustaa tuotetta roikkumaan katosta. Toinen ei ollut varma kankaan kestävydestä lapsien käytössä.

Telttaa pidettiin konseptina melko valmiina ideana, joten se ei saanut neljästä päiväkodista lainkaan kehittelyehdotuksia. Yksi vastaajista kyseli enemmän pojille suunnattua versiota elämysteltasta, sillä ainakin keltainen väri nähtiin hieman tyttömäisenä vaihtoehtona.

Konsepti 2. Haitaritunneli sai paljon kommentteja jokaisesta päiväkodista. Sitä pidettiin hauskana, innostavana ja houkuttelevana ideana erityisesti sen värien ja muotojen ansiosta. Tuote oli vastaajien mielestä tarpeeksi massiivinen, jotta se pysyy paikallaan, mutta silti tarpeeksi kevyt, jotta lapsikin jaksaa itse nostaa ja kasata tuotteen. Tunneli on helppo säilyttää kasaan laitettuna ja päätypalojen kädenreiät helpottavat tuotteen kantamista. Myös muokattavuus ja tunnelien jatkettavuus nähtiin positiivisina puolina.

Haitaritunnelin huonona puolena nähtiin päätypalojen kovuus. Kehittelyehdotuksena niihin toivottiin joko reunapehmusteita tai hieman

pehmeämpiä materiaalivevaihtoehtoja. Lapsi saattaisi muuten kontatessaan kolauttaa päänsä tai polvensa levyjen reunoihin.

Konsepti 3. Motoriikkamattoa pidettiin uudenaikaisena ideana, jota olisi helppo muunnella ja turvallinen käyttää. Sitä voitaisiin hyödyntää esimerkiksi lasten terapeuttisessa toiminnassa. Maton materiaalia pidettiin hyvänä, sillä alustan täytyisi olla tarpeeksi joustava ja pehmeä lapsen kaatuessa. En määritellyt konseptitasolla vielä tuotteen materiaaleja liian tarkasti, joten en osannut kertoa vastaajille tuotteen lopullista hintatasoa. Tuotteelle toivottiin kohtuullisen halpaa myyntihintaa, sillä päiväkodeilla on yleensä käytössään pieni ostobudjetti.

Lisäksi pari vastaajaa kyseli tuotteen kestävydestä päivittäisessä käytössä. Tämäkin riippuu maton lopullisesta materiaalista. Ajatuksena kuitenkin olisi hieman vahamainen, jumppamatton kaltainen materiaali. Motoriikkamatton askelluskiviin ehdotettiin esimerkiksi oppimiseen, taiteeseen, väreihin tai luontoon liittyviä muotovariaatioita. Näin motoriikan kehittämisen ja leikin ohella lapsi voisi myös oppia uusia asioita. Oppiminen siis yhdistettäisiin luontevaksi osaksi leikkikokemusta.

Konsepti 4. Personoitavat laatikot saivat ehkä vähiten kannatusta päiväkodeissa. Erityisesti niiden värimaailmasta ja pinottavuudesta pidettiin, mutta kaikki vastaajista eivät täysin ymmärtäneet tuotteen toimintatarkoitusta. Sitä pidettiin hieman turhana päiväkotiympäristöön. Tuote voisi ehkä sopia paremmin joko teini-ikäisille tai aikuisille. Laatikoihin ehdotettiin purettavaa versiota, jossa lapset voisivat hyödyntää irrotettavat osat esimerkiksi rakentelupalikoina. Lapsi voisi rakentaa niistä esimerkiksi linnoja, torneja, autoja, junia ja niin edelleen. Lisäksi tuotteesta voisi jatkokehittää kuivaustelineen tai säilytyspaikan lasten omille taidetoille.

Konsepti 5. Moderni potkuauto oli myös yksi vähiten kannatusta saaneista konsepteista. Erityisesti sen muotokieli kiinnosti monia vastaajia. Tuotetta pidettiin ehkä hieman turhana ja epäkäytännöllisenä ideana. Myös tuotteen ohjattavuutta pitäisi parantaa. Potkuautoa voisi ehkä helpommin käyttää pihalla, mutta tällöin se vaatisi suuremmat renkaat. Lisäksi istuinosaan kaivattiin jonkinlaista satulaa tai pehmustetta.

Konsepti 6. Leikkipöytä sai todella paljon positiivista palautetta. Sitä pidettiin hauskana ja toimivana ideana. Sen muoto ja värit innostivat kokeilemaan tuotetta käytännössä. Lisäksi kaksi hyödynnettävää käyttöfunktioita sai paljon kiitosta. Kannen kiepautus mahdollistaisi leikkien säilyttämisen seuraaviinkin leikkituokioihin saakka. Lapsi myös voisi tarkkailla rakennelmiaan uudesta perspektiivistä asettumalla lattialle makaamaan.

Leikkipöydän ainut huono puoli oli sen turvattomuus: lapsi saattaisi vahingossa jättää sormensa pöydän kannen ja reunan väliin kansiosaa käännettäessä. Siihen kaivattiin jotakin käyttöturvallisuutta parantavaa ratkaisua.

Pöytä sai melko paljon tuotekehittelyideoita kansilevyjen varioimiseen. Siihen voisi esimerkiksi kiinnittää erilaisia leikki- tai pelialustoja, kuten automattoja tai pelilautoja. Lisäksi kansiosan voisi käsitellä esimerkiksi valkotaulumaalilla tai siihen voisi rakentaa vaikka onnenpyörän. Mahdollisuuksia olisi lukemattomia.

Konsepti 7. Keinulautaa pidettiin modernina ja kiinnostava konseptina. Kolme vastaajista piti erityisesti kahdenistuttavan keinulaudan muotokielestä ja värimaailmasta. Kaksi vastaajaa kertoi, että keinuminen on erittäin mieluista toimintaa lapselle. Tuote houkuttelisi myös aikuisia testaamaan sitä, joten tuotteesta toivottiin tulevan tarpeeksi iso myös hoitohenkilökunnalle. Hyvää oli myös, että keinun pehmusteen saa irti, jotta sen voi pestä.

Keinulauta ei saanut juurikaan negatiivista palautetta – ainoastaan sen kokoa ja säilytystä pohdittiin parissa päiväkodissa. Tuotteesta olisi kuitenkin hyvä olla joko kokoon taittuva tai osiin purettava versio. Myös metalliosat eli käsinojat ja turvakehikko pitäisi pehmustaa kauttaaltaan. Keinusta toivottiin myös ulkokäyttöön sopivaa versiota.

Konsepti 8. Lehtimaja oli yksi suosituimmista konsepteista. Siinä arvostettiin erityisesti sen käyttötarkoitusta ja muotokieltä. Maja vaikutti vastaajien mielestä houkuttelevalta ja toimivalta idealta. Se aktivoi lapsen mielikuvituksen ja antaa hänelle mahdollisuuden myös itse muunnella majaa haluamansa näköiseksi. Lehtimajan myös kommentoitiin rikastavan leikkiä sekä rauhoittavan lasta sen suojaaisalla ja pesämaisellä muodolla.

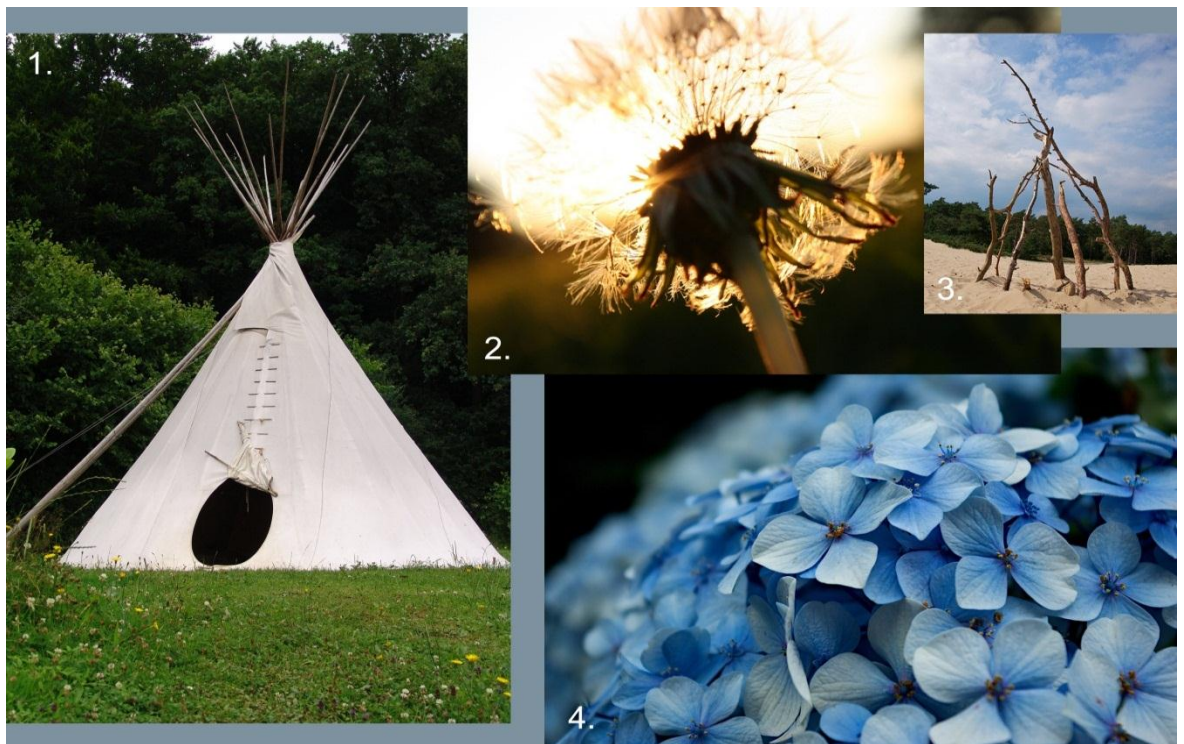
Lehtimajan ainut huono puoli oli sen koko, sillä se vie melko paljon tilaa. Sitä ei kuitenkaan nähty suurena ongelmana. Myös lehtien materiaaleihin toivottiin jotain pehmeämpää vaihtoehtoa, kuten vaahto- tai kierrätysmuovia. Yksi vastaaja ehdotti, että majaa voisi muunnella aina vuodenaikojen mukaan. Lisäksi majaa voisi koristella esimerkiksi numeroilla, kirjaimilla tai vaikkapa lasten piirustuksilla.

Kaikista viidestä päiväkodista saatujen vastausten mukaan lehtimaja ja elämystelulta olivat kaksi eniten ääniä saanutta konseptia. Ne olivat siis ne tuoteideat, jotka menivät opinnäytetyössäni jatkokehittelyyn. Kerron raporttini seuraavissa kappaleissa vielä prototyyppien valmistamisesta, sekä havainnollistan testauksesta saatuja tuloksia sanalliseen muotoon.

6 TUOTEKEHITTELY

6.1 Elämystelttä

Elämystelttä oli yksi niistä viidestä yhteistyöprojektin aikana kehittämistäni leikkikalustekonsepteista, jotka valitsin osaksi opinnäytetyöni tuotekehittelyprosessia. Sain inspiraatiota sen muotoihin ja väreihin enimmäkseen luonnosta sekä valon ja varjon leikistä erilaisilla pinnoilla. Erityisesti tiipin malliset rakennelmat kiehtoivat minua. Halusin kuitenkin luoda elämysteltasta hieman ilmavamman ja siromman näköisen käyttämällä siihen vain kangasta ja ympyrän muotoista vanetta perinteisen puisen tukirakenteen sijaan. Olen koonnut alla olevaan kollaasiin (Kuvio 32) neljä sellaista kuvaa, jotka ovat vaikuttaneet elämysteltan suunnitteluprosessiin jollain tavalla.



Kuvio 32. Elämysteltan inspiraatiokollaasi.

Lähteet: Numeroitu lähdeluettelo.

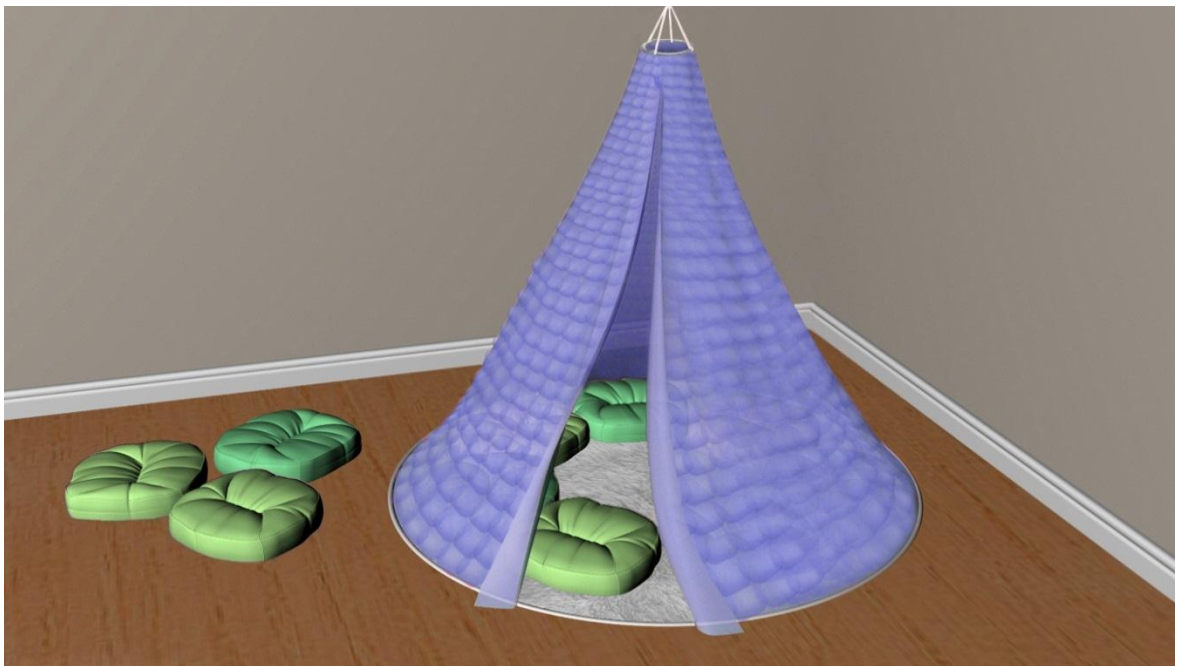
Ensimmäisen kuvan tiipin sekä kolmannen kuvan puurakennelma vetosivat minuun niiden kolmiomaisten muotojen ansiosta. Toisen sekä neljännen kuvan kukat

vaikuttivat puolestaan tuotteen ulkonäöllisiin ratkaisuihin. Esimerkiksi voikukan läpi siivilöityvät auringonsäteet sekä kasvien hennot terälehdet ovat mielestäni kauniita yksityiskohtia, joista halusin ottaa vaikutteita tuotteideni visuaaliseen ulkonäköön.

6.1.1 Elämysteltan tuotekehittelyä

Konseptien tuotekehittely jatkui muotoilu luotaimien aikana saadun palautteenannon jälkeen tietokoneen avulla, koska mielestäni muutoksia oli näin helpompi ja nopeampi havainnollistaa konkreettiseen muotoon. Käytin kaikkien opinnäytetyössä nähtyjen 3D-mallinnuksien tekemiseen Rhinoceros –mallinnusohjelmaa.

Halusin tuoda elämysteltassa paremmin esille kuvakollaasissa löytämäni väri- ja muotomaailmaa – siksi päätin kehittää konseptiin terälehtimäisesti kerrostetun telttakankaan (Kuvio 33). Tiipiille valmistettaisiin suppilon muotoinen tukikangas, jonka päälle voitaisiin ommella päällekkäin aseteltuja terälehtiä. Aluskangasta voitaisiin myös vaihtoehtoisesti jättää hieman ylimääräistä, jolloin sen voisi rypyttää kauniisti teltan yläosassa olevaan muoviympyrään.



Kuvio 33. Elämysteltan kehitelty versio

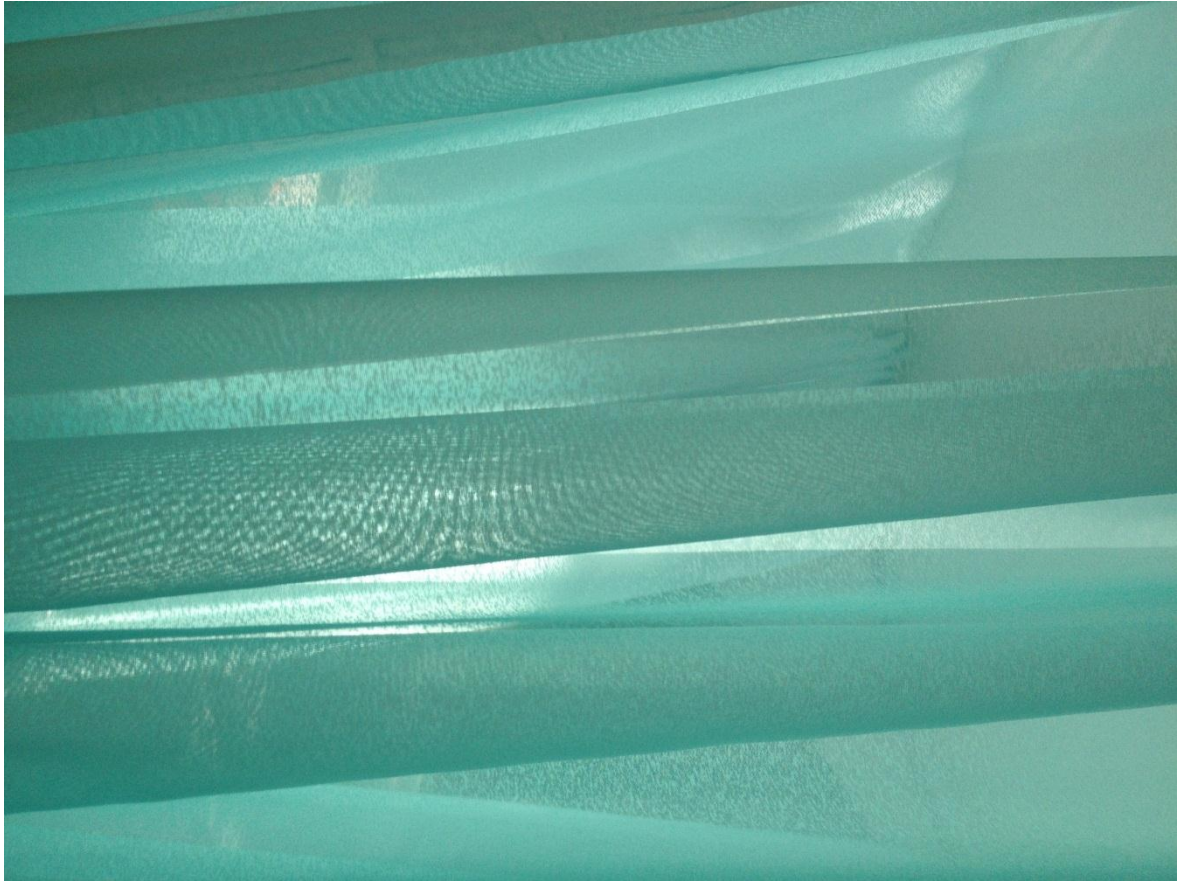
Ylös lisätyllä muoviympyrällä oli myös muitakin perusteluita. Halusin jättää tiipiin yläosan avoimeksi, jotta ilma pääsisi vaihtumaan paremmin teltan sisällä. Lisäksi sain näin ratkaistua tavan, jolla teltta voidaan kiinnittää katossa olevaan koukkuun, sillä ripustusnarulle ei aiemmin ollut selkeää kiinnityskohtaa telttakankaassa. Mielestäni kaksi muoviympyrää myös yhtenäistää elämysteltan muotoilullisia linjoja paremmin.

En halunnut tuotekehittelyn aikana pahemmin puuttua elämysteltan värimaailmaan, sillä mielestäni tiipiin kangas voi olla minkä värinen tahansa. Kokeilin kuitenkin mallintaa siitä vaaleansinisen, sillä koen sen olevan kohtuullisen sukupuolineutraali väri lapsille. Lisäksi sain tuotua sen ilmeeseen kuvakollaasin kukista löytämäni herkkyyttä.

Muotoiluluotaimissa saadussa palautteenannossa pohdittiin, olisiko teltasta mahdollista kehittää pojillekin sopiva versio. Mielestäni tämä on helpoiten toteutettavissa joko väri- tai kangasvaihtoehtoja laajentamalla. Elämysteltan kangasvalinnassa voitaisiin leikitellä esimerkiksi graafisemmilla kuvioilla tai kylmemmillä värisävyillä. Koen, että mahdollisia tuotekehittelyvaihtoehtoja on lukemattomia, joten keskityin nyt opinnäytetyön aikana valmistamaan elämysteltasta vain hahmomallin ilman terälehtiä. Lehtimajasta sen sijaan tein myös valmiin prototyypin.

6.1.2 Elämysteltan hahmomalli

Aloitin hahmomallin tekemisen etsimällä kangaskaupoista kauniisti laskeutuvaa, läpikuultavaa kangasta. Päädyin ostamaan kaksi 2m:n palaa hilevoileeta (Kuvio 34), sillä sen metrihinta ja leveys (3€ ja 1,5m) olivat juuri sopivia teltan valmistamiseen. Lisäksi kankaan väri oli miellyttävä ja se kimalteli kauniisti auringonvalossa. Ostin kangasta tarkoituksella hieman liikaa, jotta sitä olisi varaa lyhentää ja taittaa saumanvaroihin. Tein molempien palojen alaosaan kaksi 5cm:n ja yläosaan kaksi 4cm:n taitosta, jotta saisin ujutettua muovikaaret niiden läpi.



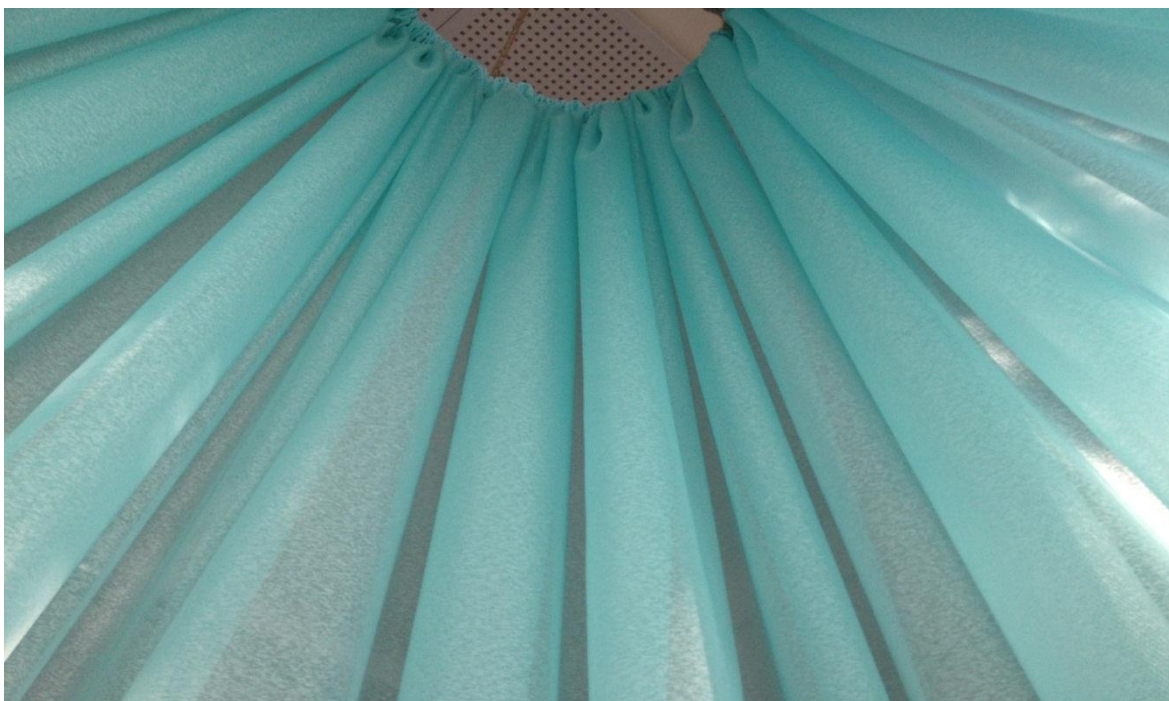
Kuvio 34. Tiipiihin valittu kangas

Hankin teltan tukirakenteeseen läpikuultavaa muoviputkea rautakaupasta. Valitsin teltan alaosaan halkaisijaltaan noin 1,5cm:n vahvuista putkea, kun taas yläosaan riitti halkaisijaksi 1cm. Huomasin kuitenkin, että muovi ei ollut tarpeeksi jäykkää yksistään pysymään ympyrän muodossa, joten vahvistin putken ohuella, käsin taivuteltavalla metalliputkella (Kuvio 35). Päätin tehdä yläkaaresta hieman pienemmän kuin olin alun perin ajatellut, sillä tiipiin muoto parani näin huomattavasti. Sain lisäksi rypyttettyä kankaan siihen tasaisemmin (Kuvio 36).



Kuvio 35. Teltan puutappi- ja muoviputkiratkaisu

Hioin telttaa varten pienen puutapin (Kuvio 35), jolla muoviympyrän saisi suljettua tiiviisti, jotta lapset eivät voisi loukata itseään kaaren sisällä oleviin metalliosiin. Päiväkodin työntekijät voisivat myös tarvittaessa purkaa teltan osiin esimerkiksi kankaan pesua varten.



Kuvio 36. Kangas asettui kauniisti muovikaareen



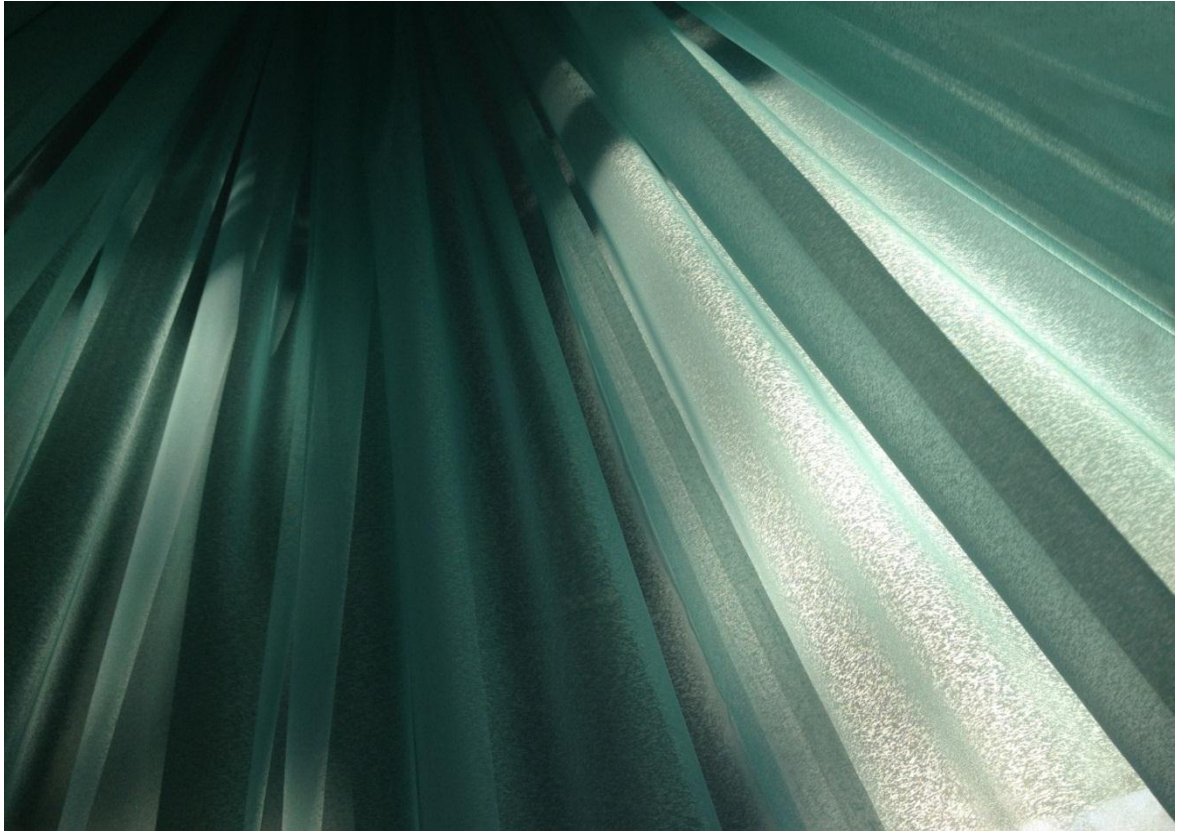
Kuvio 37. Ripustusnaruja letittäminen kesken

Halusin tuoda teltan valmistukseen hieman lisää käsityötä, joten päädyin letittämään ripustusnaruja kolmesta langasta (Kuvio 37 ja 38). Sain tällä tavoin myös vahvistettua niiden kestävyyttä huomattavasti. Ripustusnaruja tuli yhteensä

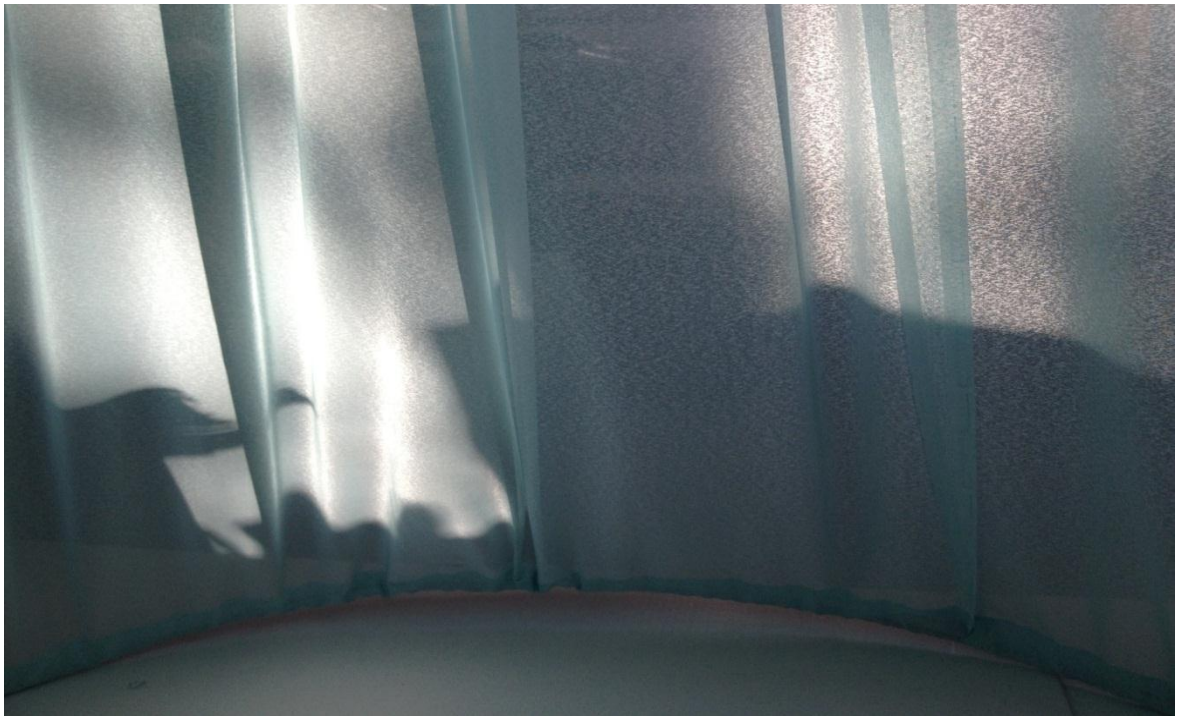
neljä kappaletta, jotta teltan muoto pysyisi paremmin tasapainossa. Kiedoin vielä lopuksi kaikki letit yhdeksi isoksi letiksi, jonka päähän tein silmukan kattoon tulevaa koukkua varten. Näin sain elämysteltan hahmomallin valmiiksi (Kuviot 39, 40 ja 41).



Kuvio 38. Ripustusnarut valmiina



Kuvio 39. Valo siivilöityi upeasti teltan sisälle ja loi sinne tunnelmaa



Kuvio 40. Kankaan läpikuultavuus mahdollisti leikkimisen valoilla ja varjoilla



Kuvio 41. Elämysteltan valmis hahmomalli

6.2 Lehtimaja

Lehtimaja oli yksi kolmesta opinnäytetyön aikana luomistani leikkikalustekonsepteista. Sen ensisijaiset inspiraation lähteet olivat erilaiset jurtat, majat ja piilopaikat sekä niiden käyttökokemuksesta syntyvä tunnelma. Halusin lapsen kokevan olevan lähellä luontoa vaikka maja pystytettäisiinkin päiväkodin sisätiloihin.



Kuvio 42. Lehtimajan inspiraatiokollaasi.
Lähteet: Numeroitu lähdeluetteloon.

Kollaasin (Kuvio 42) kuvissa 1., 2. ja 3. näkyvät puiset rakennelmat kiehtoivat minua paljon. Pidän erityisesti rimamaisista, arkkitehtuurisista yksityiskohdista, jotka sulautuvat muodoiltaan ja materiaaleiltaan luontevaksi osaksi niitä ympäröiviin maisemiin. Kuvassa neljä näkyvä risukasa tuo mieleeni lapsuuden ajan majaleikit ja niiden synnyttämät tunne-elämykset seikkailusta ja piiloutumisesta. Viides kuva puolestaan vetosi minuun sipulimaisen, ”taivasiin kurottavan” muotonsa vuoksi. Kuudennen kuvan lehtien avulla taas halusin ilmentää luonnon sekä ympäristöystävällisyyden tärkeyttä tuotteen materiaaleissa ja muotokielessä.

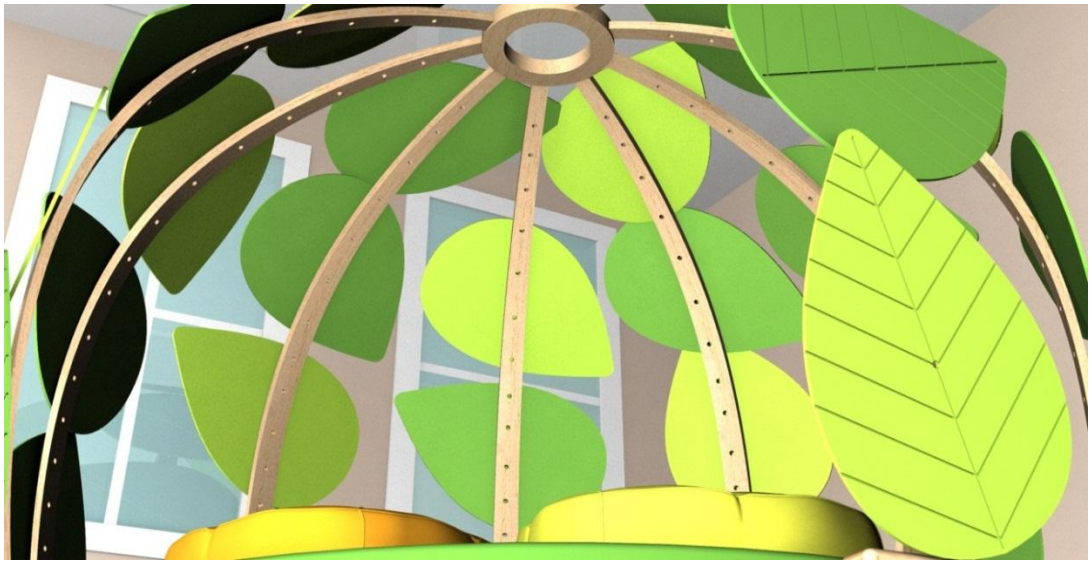
6.2.1 Lehtimajan tuotekehittelyä

Valmistin tuotekehittelyprosessia varten pahvisen hahmomallin (Kuvio 43), jonka avulla pystyin testaamaan lehtimajan muotoa sekä mittasuhteita koossa 1:1. Kokeilusta kävi ilmi, että majasta olisi tullut alkuperäisten mittojen mukaan liian korkea, joten päätin madaltaa tuotteen maksimikorkeutta noin 15cm. Alakehän koko vaikutti sopivan suurelta, jotta majaan mahtuisi noin neljä tai viisi lasta kerrallaan. Hahmomallin keskellä oleva tolppa oli vain väliaikainen ratkaisu kaarien pitämiseksi pystyssä.



Kuvio 43. Majan hahmomallikokeilu

Myös majan lehtiköynnösten muoto vaihtui alkuperäiseen mallinnukseen verrattuna. Kaaret päätettiin valmistaa muotopuristetusta massiivipuusta, sillä se on ekologisempi vaihtoehto muoviin verrattuna. Lisäksi puuta on helpompi työstää teollisesti. Tein muuttuneesta tukirakenteesta 3D-mallinnukset, johon lisättiin jurtasta inspiraationsa saanut, ympyrän muotoinen kiinnityspala (Kuvio 44). Päätin poistaa majasta pohjalevyn (Kuvio 45), sillä puinen tukirakenne olisi tarpeeksi tukeva yksistäänkin.



Kuvio 44. Katos loi majalle suojaisan tunnelman



Kuvio 45. Majan tukirakenne ilman pohjalevyä



Kuvio 46. Lehtimajan muoto muuttui takaisin alkuperäisen idean kaltaiseksi

En ollut tässä vaiheessa tuotekehittelyä täysin tyytyväinen majan muotoon, joten päätin muuttaa kaarien kulmaa hieman pehmeämmäksi. Päädyin lopulta hieman kupolimaiseen (Kuvio 46) muotoon, jossa kaarten päät osoittavat suoraan ylöspäin. Ne voitaisiin niputtaa yhteen esimerkiksi jonkinlaisella muoviympyrällä, tarranauhalla tai solmittavalla narulla. Päätin jättää kiinnitysratkaisun valinnan prototyypin valmistusvaiheeseen, jotta voisin kokeilla eri vaihtoehtojen toimivuutta myös käytännössä.

6.2.2 Prototyypin valmistaminen

Lopullisen prototyypin valmistaminen aloitettiin piirtämällä majalle mittapiirrokset AutoCAD –suunnitteluohjelmalla. Muotopuristeelle tehtiin muotti AutoCAD:n ja vesileikkurin (Kuvio 47) avulla. Lisäksi leikkautin samalla kaksi ympyrän mallista kehää vanerista, jotka muodostaisivat jalustan majan kaarille.



Kuvio 47. Muotopuristeen muotti vesileikattavana

Tämän jälkeen massiivipuusta työstettiin yli kaksi metriä pitkiä ja noin neljä millimetriä paksuja suikaleita, joista liimattiin ja taivutettiin (Kuvio 48) aina kolmen kappaleen nippuja kaaria varten. Sain prototyypin valmistamiseen apua kalustepuolen ohjaavalta opettajaltani. Muotopuristaminen oli yhdellä muotilla tehtynä kohtuullisen hidasta puuhaa, sillä liiman kuivumista piti odottaa liimatyyppistä riippuen puolesta tunnista kolmeen tuntiin per kaari. Teollisessa tuotannossa niiden valmistaminen olisi kuitenkin huomattavasti helpompaa, sillä kaaria voisi muotopuristaa usean kerralla.



Kuvio 48. Lehtimajan kaari liimauksessa ja puristuksessa



Kuvio 49. Kaikki kaaret yhdessä nipussa

Valmiit kaaret päätettiin niputtaa (Kuvio 49) aina muotopuristuksen välissä yhteen, jotta niiden muoto säilyisi paremmin samankaltaisena. Puu elää ajan kuluessa suuntaan ja toiseen, joten näin haluttiin ehkäistä kaarien liiallinen vääntyminen tai suoristuminen liimausprosessin aikana. Kokeilin (Kuvio 50) myös kaarien muotoa työpajamme lattiaa vasten, jotta hahmottaisin ne oikeassa koossa. Kaarissa oli vielä tässä vaiheessa tarkoituksella jätetty liikaa pituutta, jotta niissä olisi tarpeeksi viimeistelynvaraa. Majan todellinen muoto vastasi hyvin mielikuvaani sen ulkonäöstä.



Kuvio 50. Majan kaarien muotokokeilu lattialla



Kuvio 51. Kaaren kiinnitystesti

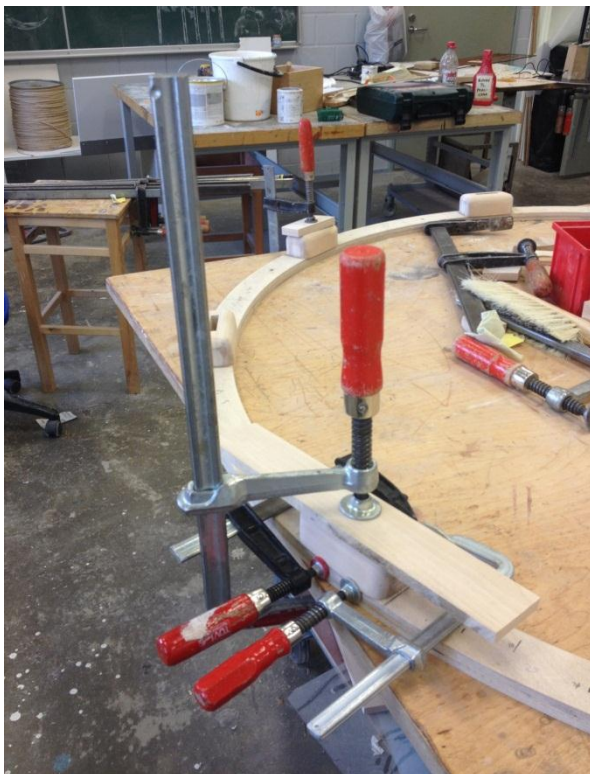
Kaaren kiinnitystä ja jäykkyyttä testattiin (Kuvio 51) neljän puusuikaleen avulla. Niistä päätettiin muodostaa niin sanotut ”puutaskut” (Kuvio 52), joihin kaaret voitaisiin työntää ja kiinnittää majan kokoamisvaiheessa. Lisäksi majan voisi tarvittaessa purkaa osiin esimerkiksi säilytyksen tai siirtämisen takia. Kaaret eivät onneksi vaatineet erillistä lukitusta, sillä jokainen tasku kallistettiin pieneen, noin 5 asteen kulmaan. Kaaret pysyivät näin hyvin paikoillaan ja majan rakenteesta tuli tukevampi (Kuvio 53).



Kuvio 52. Kaarien kiinnitystä varten valmistetut ”puutaskut”



Kuvio 53. Kaari oli tarpeeksi jäykkä ja tukeva käyttötarkoitukseensa



Kuvio 54. Majan jalusta puristuksissa

Majaa varten valmistettiin kaiken kaikkiaan kahdeksan kaarta, joista jokaiselle ”taskulle” mitattiin oma paikka vanerijalustalla. Tämän jälkeen palat kohdistettiin (Kuvio 54) oikeille paikoilleen ja liimattiin puuliimalla kiinni kehään.

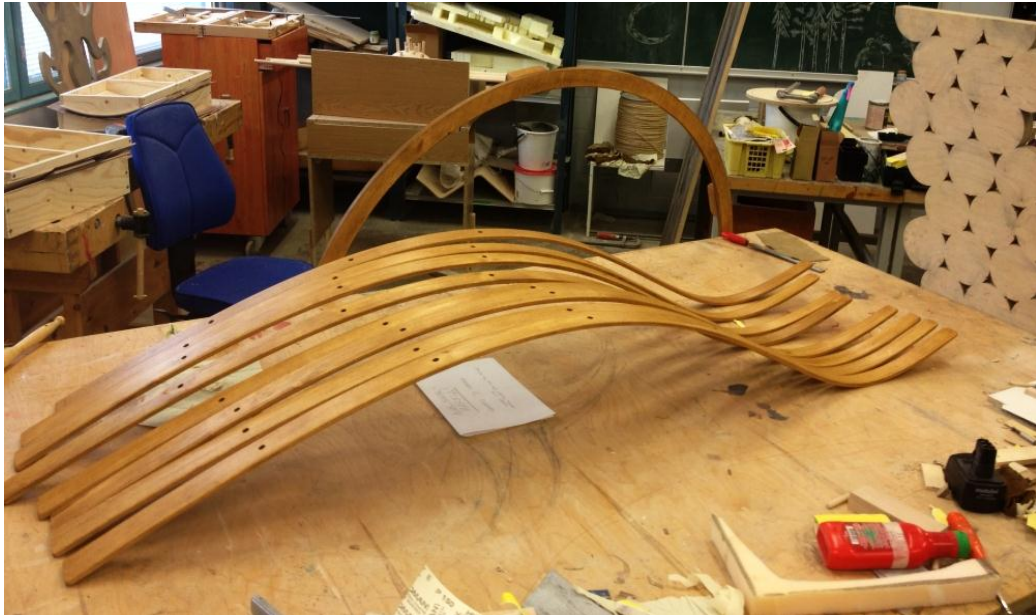


Kuvio 55. Majan muodon hienovarainen muutos

Kun jalusta ja kaaret olivat valmiita, halusin kokeilla koota majan työpajan lattialle. Kaikki osat olivat yllättävän kevyitä, mutta rakenne tuntui silti todella tukevalta ja turvalliselta lapsille. Mielestäni kaaret olivat kuitenkin liian pitkiä (Kuvio 55, vasen kuva), jolloin majan muodosta tuli liian munamainen. Päätin lyhentää jokaisen kaaren pituudesta kymmenen senttimetriä, jotta muotokieli muistuttaisi enemmän kupolia tai tulppaania (Kuvio 55, oikea kuva). Näinkin pienellä muutoksella oli mielestäni suuri merkitys tuotteen muotokielelle. Lisäksi jokainen kaari kavennettiin niin, että niiden leveys oli puolet kapeampi ylhäältä kuin alhaalta.

Mittasin seuraavaksi reikien paikat kaarien poraamista varten. Niihin voitaisiin kiinnittää erilaisia somisteita, kuten lasten piirustuksia tai huopatöitä, majan katosta varten. Porasin jokaiseen kaareen viisi reikää, jotta somisteita voisi siirrellä haluamiinsa kohtiin. Harkitsin ensin myös tappikiinnitystä, mutta pienet ja irtoavat osat saattaisivat aiheuttaa vaaratilanteita pienille lapsille. Majan päälle voitaisiin

myös vaihtoehtoisesti laittaa kangashuppu. Erilaisia verhoilumahdollisuuksia on paljon, joten ideaaleinta olisikin, jos päiväkodit innostaisivat lapset valmistamaan somisteet itse.



Kuvio 56. Majan osat pintakäsiteltynä

Majan lopullinen pintakäsittely tehtiin hiomalla se ensin sekä koneellisesti että käsin. Vahasin sen jälkeen jokaisen osan erikseen Osmo Color mäntyvahalla (Kuvio 56). Puuosat vaativat kaiken kaikkiaan kaksi vahauskertaa halutun värisävyn saamiseksi. Harkitsin aluksi myös majan maalaamista vihreäksi tai petsaamista tummanruskeaksi, mutta vahaaminen oli niihin nähden huomattavasti ympäristö- ja lapsiystävällisempi vaihtoehto. Myös Sarbon Woodwisen (Osmo® Color läpikuultava puuvaha, [Viitattu 15.4.2013]) verkkosivujen mukaan kyseiset puuvahat eivät sisällä eliömyrkkyjä eivätkä säilöntäaineita, joten ne ovat turvallisia käytettäväksi myös lelujen pintakäsittelyssä.

Halusin vielä lopuksi valmistaa muutamia huopasomisteita kaaria varten. Huomasin kuitenkin tässä vaiheessa, että koululta ei löytynyt tarpeeksi materiaalia niiden tekemiseen, joten jouduin tilaamaan lisää villahuopaa eräältä niiden valmistamiseen erikoistuneelta yritykseltä. Sain materiaalit onneksi jo parin päivän kuluttua tilaamisesta, joten pääsin jatkamaan töitäni.



Kuvio 57. Kuvioden leikkaaminen laserilla oli nopeaa puuhaa

Huopa itsessään ei ollut tarpeeksi jäykkää pysymään kaaria vasten, joten vahvistin niitä liimaamalla kahden huopapalan väliin kapalevyä. Piirsin lehtien ja omenoiden muodot AutoCAD:lla, jonka jälkeen leikkasin levyt koulun laserleikkurilla (Kuvio 57). Kahden palan leikkaamiseen meni aina alle 1,5 minuuttia, joten se ei olisi teollisessa tuotannossa liian kallista puuhaa. Huopapalat puolestaan leikattiin vesileikkurin avulla. Liimasin tämän jälkeen huopasomisteet yhteen kuumaliimapyssyn sekä puuliiman avulla (Kuvio 58). Kasasin sen jälkeen tuotteen valmiiksi kokeillakseni sen toimivuutta (Kuvio 59).



Kuvio 58. Huopasomisteet valmiina



Kuvio 59. Noin neljän viikon työskentelyn lopputulos

7 LEIKKIKALUSTEEN TESTAUTTAMINEN PÄIVÄKODISSA

Testautin valmista prototyyppiä, eli lehtimajaa, Kurikkalaisessa Nummen päiväkodissa. Testauspaikan valintaan vaikuttivat muun muassa sen läheinen sijainti opiskelupaikkakuntaani nähden sekä mahdollisuus jatkaa jo syksyllä 2012 alkanutta yhteistyötä kyseisen päiväkodin kanssa. Testaukseen osallistui neljä, noin 4-5-vuotiasta, lasta sekä yksi henkilökunnan jäsen.

Halusin lasten osallistuvan testaukseen jo kehikon pystytysvaiheessa. Osat olivat tarpeeksi kevyet jopa lapsenkin nostettavaksi, joten jokainen heistä sai itse laittaa yhden kaaren kiinni jalustaan. Olimme lastenhoitajan kanssa aina tarvittaessa varmistamassa, että kiinnittäminen onnistuu oikein. Kun kaaret olivat pystyssä, näytin työntekijälle kuminauhan kietomisen kaarien yläpäähän. Tämän jälkeen opetin häntä vielä sitomaan narut oikein kaarissa oleviin reikiin.

Myös lapset innostuivat kiinnittämään huopasomisteita meidän kanssamme. Sitominen vaikutti olevan osalle heistä hieman liian vaativaa puuhaa, joten lapset saivat aina pujotella narut huopalehtien läpi, jonka jälkeen me aikuiset solmimme narut rusetille. Erityisesti huopien värikkyyys vaikutti olevan lasten mieleen. Maja muutenkin kiinnosti lapsia todella paljon, sillä heti kun se oli saatu pystytettyä päiväkodin leikkihuoneeseen (Kuvio 60), kaikki heistä riensivät leikkimään majan sisälle.

Kiinnitin testauksen arvioinnissa huomiota kuuteen eri asiaan. Halusin ensinnäkin tietää, kuinka turvallinen tuote on sille tarkoitetulle kohderyhmälle. Mielestäni testaus osoitti, että lopullinen prototyyppi on tarpeeksi turvallinen myös pienille lapsille. Siinä ei esimerkiksi ole sellaisia osia, joihin lapsi voisi tukehtua tai kuristua ja majan kaaretkin olivat tarpeeksi kevyitä jopa päiväkotikäisen lapsen kannettavaksi ja pystytettäväksi. Majan kasaaminen ei ollut liian vaativaa myöskään päiväkodin henkilökunnan jäsenille.

Pyrin toisekseen varmistamaan, että maja olisi tarpeeksi kestävä ja sitä olisi helppo käyttää. Puuosat olivat mielestäni tarpeeksi kevyitä, jotta ne eivät aiheuta merkittävää vaaraa majan kaatuessa. Lisäksi kuminauhakiinnitys kaarien yläpäässä jäykisti muodon niin hyvin, että rakenteesta tuli tukeva. Kaaret olivat silti

tarpeeksi joustavia ja kimmoisia, jotta lapsi ei loukkaisi itseään esimerkiksi törmätessään majaan.



Kuvio 60. Tuote kasattuna päiväkodin leikkihuoneeseen

Testasin kolmanneksi majan käyttömukavuutta. Rakennelman koko osoittautui juuri sopivaksi pienelle lapsiryhmälle: sinne mahtui neljän tai viiden lapsen lisäksi myös aikuinen leikkimään yhdessä lasten kanssa. Majaan on tarkoitus tulla

alustaksi vielä vaahtomuovipatja, jonka päällä olisi mukava rentoutua istuen tai maaten.

Neljäs arviointikriteeri olivat tuotteen ympäristöystävällisyys sekä materiaalivalinnat. Puu nähtiin todella miellyttävänä materiaalina sekä lasten että aikuisten kannalta: sen avulla lapset pystyivät kuvittelemaan olevansa piilossa esimerkiksi metsän keskellä. Myös tuotteelle valittu pintakäsittelyaine, Osmon öljyvahaseos, nähtiin järkevänä valintana. Villahuopasomisteet puolestaan tekivät majasta värikkäämmän ja kutsuvamman lapsille.

Halusin viidenneksi testata lehtimajan ulkonäön ja leikkimielisyyden sopivuutta päiväkotikäiselle lapselle. Maja vaikutti olevan lapsia kiinnostava tuote, sillä jo heti huoneeseen astuessaan he alkoivat pomppia innoissaan sen nähdessään. Erityisesti majan muoto oli lasten mielestä hauska. Myös huopasomisteista pidettiin niiden pirteiden värien ja pehmeiden ansiosta. Lapset innostuivat halailemaan niitä aina majan koristelun ohessa.

Pyysin kuudenneksi päiväkodin työntekijää arvioimaan majaa Reggio Emilian kannalta. Hänen mielestään kyseistä pedagogiikkaa voisi toteuttaa tuotteen avulla luovasti. Päiväkotiryhmät voisivat esimerkiksi tehdä retken lähiympäristöön ja opetella tunnistamaan eri puiden lehtien muotoja. Sen jälkeen he voisivat askarrella ja taiteilla itse retkellä havainnoituja asioita. Valmiit taideteokset voitaisiin kiinnittää majan runkoon ikään kuin omaksi taidegalleriaksi, josta lapset voisivat käydä ihailemassa töitään.

Majalle ehdotettiin testauksen ohessa myös lukuisia erilaisia verhoiluvaihtoehtoja. Erityisesti muotoon ommeltava kangashuppu nähtiin hyvänä lisänä. Päiväkodin työntekijät ja lapset voisivat myös itse rakentaa majalle rekvisiittaa satuja varten, jotka he voisivat sitten näytellä muille. Prototyyppi toki kaipaa vielä pientä tuotekehittelyä, mutta tuoteideana sitä pidettiin todella toimivana ja hauskana ratkaisuna. Sekä lapset että aikuiset pitivät majakonseptistani todella paljon.

8 POHDINTA

Olen aina pitänyt lapsista todella paljon, joten sain tämän projektin aikana hienon tilaisuuden tutustua päiväkotien toimintaan niin kirjallisuuden, luotaamisen kuin tuotetestauksenkin avulla. Reggio Emilia –pedagogiikassa (Wallin, K. 2000, 24) ajatellaan, että jo ympäristö itsessään on opettaja, sillä sen halutaan haastavan, innostavan ja opettavan lasta. Kaikkien kehittämieni konseptien muokkaamiseen voidaan tarvittaessa yhdistää niin leikkiä, pedagogiikkaa, kuin taidekasvatustakin. Halusin kehittää erilaisia tuoteideoita moniin eri käyttötarkoituksiin ja leikkeihin: niiden tarkoituksena on tarjota päiväkodeille se runko tai väline, jonka varaan lapset voivat rakentaa leikkinsä.

Erityisesti majan todettiin testauksessa olevan sellainen leikkikalustekonsepti, joka kiinnostaa lapsia leikin kannalta – tämä oli yksi tärkeimmistä tavoitteistani jo ennen koko suunnittelun aloittamista, joten näen tuotekehittelyprosessin olevan todella onnistunut kokonaisuus. Maja saattaa toki vaatia vielä pientä muotoilullista kehitystä, mutta tuoteideana se on jo melko valmis paketti. Myös yhteistyökumppanini on ilmaissut tyytyväisyytensä lopulliseen tuoteideaani.

Kävin opinnäytetyön aikana läpi koko muotoiluprosessin aina ideoinnista ja suunnittelusta, prototyypin valmistamiseen ja käyttäjätestaukseen saakka. Kykenin hyödyntämään koulutuksen aikana oppimiani taitoja ja tietoja esimerkiksi 3D-mallintamisen, puuntyöstön- sekä konseptoinnin avulla. Opin, että muotoilu on pitkäjänteistä ja laaja-alaista toimintaa, jonka aikana täytyy osata ottaa myös käyttäjä osaksi prosessia. Muotoilija saattaa aina välillä joutua käyttämään luovia keinoja käyttäjien tarpeiden selvittämiseksi, mutta saaduista tiedoista voi olla paljon hyötyä hyvän tuotekehittelyn kannalta.

Vaikka hyvä muotoiluprosessi vaatii paljon, voi siitä saada myös paljon irti. Koen opinnäytetyön tekemisen olleen pitkä ja aikaa vievä prosessi, mutta olen myös nauttinut sen asettamasta haasteesta muotoilun saralla. Pidin erityisesti siitä, että sain kehittää itseäni ja taitojani laajan tuotekehittelyprosessin hallinnassa. Sain projektin aikana paljon uusia kontakteja, joista on toivottavasti hyötyä myös tulevaisuuden muotoilutöissä.

LÄHTEET

Bergström, M. 1999. Mustat ja valkeat leikit. Juva: WSOY.

Christensen, N. & Launer, L. 1985. Leikki ja varhaiskasvatus. Suom. Paalanen, R. Berliini: Volk und Wissen Volkseigener Verlag Berlin, DDR.

DesignforBusiness. Muotoiluprosessi. [Verkkosivu]. Design Forum Finland. [Viitattu 13.4.2013]. Saatavana: <http://www.designforbusiness.fi/dfbmuotoiluprosessi>

Elizabeth B.-N. Sanders, Ph.D., 2013. [Verkkosivu]. Ohio: The Ohio State University. [Viitattu 26.4.2013]. Saatavana: <http://design.osu.edu/people/sanders-phd>

Empiirinen tutkimus. [Verkkosivu]. Kajaani: Kajaanin ammattikorkeakoulu. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <http://193.167.122.14/Opari/ontEmpiirisenKeruu.aspx>

Fishel, C., 2001. Designing for children. Marketing design that speaks to kids. Massachusettts: Rockport Publishers, Inc.

Haapaniemi-Maula, R. 1996. Anna lapsen leikkiä. Teoksessa: Jantunen, T. & Rönnerberg, P. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Hakala, J. T., 1998. Opinnäytetyö luovasti. Kehittämis- ja tutkimustyön opas. Tampere: Gaudeamus.

Hermeneuttinen tutkimus. [Verkkosivu]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/hermeneuttinen-tutkimus>

Hintikka, M., Helenius, A. & Vähänen, L. 2004. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Hintikka, M. 2009. Kuningasvuosi: leikin kulta-aika. Teoksessa: Jantunen, T & Lautela, R. (toim.). Sastamala: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Jarasto, P. & Sinervo, N. 1997. Alle kouluikäisen lapsen maailma. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Joines, S. 29.11.2011. Dr. Liz Sanders of MakeTools visits campus for hands on workshop. [Verkkolehtiartikkeli]. Pohjois-Carolina: Designlife. [Viitattu 26.4.2013]. Saatavana: <http://www.ncsu.edu/project/design-projects/dlife/2011/11/29/dr-liz-sanders-of-maketools-visits-campus-for-hands-on-workshop/>

- Kokeileva tutkimus. [Verkkosivu]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/kokeellinen-tutkimus>
- Kuhfuss, W. 1996. Anna lapsen leikkiä. Teoksessa: Jantunen, T. & Rönnerberg, P. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy
- Kurkela, R. Empirismi. [Verkko-opas]. Tilastokeskus. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <http://www.stat.fi/virsta/tkeruu/>
- Koivunen, P-L., 2009. Hyvä päivähoito. Juva: PS-Kustannus.
- Koskinen, I., Battarbee, K. & Mattelmäki, T., 2003. Empathic Design. User Experience in Product Design. Edita: Edita Publishing Oy.
- Lueder, R. ja Berg Rice, V. J., 2008. Ergonomics for Children. Designing products and places for toddlers to teens. Florida: CRC Press / Taylor & Francis Group, LLC.
- Mattelmäki, T. 2006. Muotoiluotaimet. Helsinki: Teknologiateollisuus ry.
- Osmo® Color läpikuultava puuvaha. [Verkkosivu]. Sarbon Woodwise Oy. [Viitattu 15.4.2013]. Saatavana: http://www.osmocolor.com/lapik_pv.html
- Puurula, L. Reggio Emilia ja Reggio Emilia –pedagogiikka. [Verkkojulkaisu]. Suomen Reggio Emilia –yhdistys ry. [Viitattu 4.4.2013]. Saatavana: <http://www.reggioemilia.fi/>
- Riska, A. 1996. Lapsen kehityksen laadullisista ulottuvuuksista. Teoksessa: Jantunen, T. & Rönnerberg, P. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Riihonen, E. 1991. Lapsi ja lelu. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Routio, P., 25.1.2006. Tuotetiede – tuotteiden kehittämistä avustava tutkimus. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <http://www.uiah.fi/projekti/metodi/kirja.pdf>
- Taikatahti, 23.11.2011. Reggio Emilia –pedagogiikka. [Verkkosivu]. Kuopio: Nettitieto Oy. [Viitattu 4.4.2013]. Saatavana: <http://www.taikatahti.net/fi/P%C3%A4iv%C3%A4koti+Taikapursi/Reggio+Emilia+pedagogiikka.html>
- Tutkimusstrategiat. [Verkkosivu]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. [Viitattu 2.3.2013]. Saatavana: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat>
- Vakkuri, K. 1999. Leikki ja luovuus. Helsinki: BVS Kirja Helsinki.

Vira, P. & Ikonen, P. (toim.), 2004. Esineet esiin! Näkökulmia muotoilukasvatukseen. Vantaa: Dark Oy.

Wallin, K. 1989. Lapsen rajaton luovuus. Kokemuksia ja näkemyksiä lasten kasvatuksesta Reggio Emilian päiväkodeissa. Suom. Heinimaa, E. & Rydman, K. Pieksämäki: Kirjapaino Raamattutalo.

Wallin, K. 2000. Reggio Emilia ja lapsen sata kieltä. Suom. Heinimaa, E. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Kuvalähteet

Elämysteltan inspiraatiokollaasi

1. Ravena. 3.8.2008. Tipi bij daglicht. [Verkkosivu]. Creative Commons. [Viitattu 11.2.2013]. Saatavana: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tipi_bij_daglicht.JPG
2. ClickFlashPhotos / Varkevisser, N. 5.10.2009. SOOC dandelion. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 11.2.2013]. Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/27015396@N08/3991962484/>
3. ednl / Dronkert, E. 4.8.2011. Tent, kampvuur of zomaar? [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 11.2.2013]. Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/dnet/6012929713/>
4. Tiago Fioreze. 2.1.2009. Hydrangea macrophylla petals. [Verkkosivu]. Wikimedia Commons. [Viitattu 11.2.2013]. Saatavana: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hydrangea_macrophylla_petals.jpg

Lehtimajan inspiraatiokollaasi

1. rydepier. 1.6.2009. 01June2009 – Festival Yurt. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 15.2.2013]. Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/rydepier/3586051186/>
2. rp_poly_cuh. 26.1.2008. Part of “The Eternal Flame of Freedom” in Corregidor. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 15.2.2013]. Saatavana: http://www.flickr.com/photos/rosapaulina_anajao/2223286210/

3. papertygre / Grimes, R. 12.10.2008. Roof ring supporting vent on top of snack food glory hole yurt. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 15.2.2013].
Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/ratha/2936431994/>
4. DominusVobiscum / Eisenberg, P. J. 23.5.2009. Mission San Juan Capistrano Juaneno Hut Kiicha. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 15.2.2013].
Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/27398485@N08/3558189498/>
5. Sarah&Boston / Nichols, S. 19.5.2009. Onion. [Verkkosivu]. Flickr. [Viitattu 15.2.2013]. Saatavana: <http://www.flickr.com/photos/pochecho/3551909213/>
6. Rosendahl. Ei kuvauspäivää. Beautiful birch leaves.[Verkkosivu]. Wikimedia Commons. [Viitattu 15.2.2013]. Saatavana: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beautiful_birch_leaves.jpg

LIITTEET

LIITE 1 Opinnäytetyön oma aikataulu

viikko 4	ALOITUSSEMINAARI 24.1. - Opinnäytetyön aineiston kokoaminen & lukeminen - Muotoiluluotaimiin tutustuminen - Aiempien konseptien läpikäyminen
viikko 5	- Opinnäytetyön aineiston kokoaminen & lukeminen - Tutkimuksen aloittaminen - Uusien konseptien tekeminen - Luotaimien kehittämisen aloittaminen: kirjallisuuden lukeminen
viikko 6	- Kirjallisuus, muotoilualan julkaisut jne. - Tutkimus - Konseptien kehittäminen eteenpäin - Luotaimien kehittäminen
viikko 7	- Tutkimus - Konseptointi - Luotaimien kehittäminen
viikko 8	- Tutkimus - Konseptointi (tuotteet eivät saa olla lopullisia!) - Yhteydenotto päiväkoteihin luotaimien lähettämistä varten
viikko 9	- Luotaimien lähettäminen päiväkoteihin - Konsepteihin mahdollisesti jo tullut omia paranteluehdotuksia? - Tutkimus
viikko 10	- Luotaimet takaisin, tulosten läpikäyminen, tuotekehittelyideat - Parhaimpien konseptien valikointi palautteen pohjalta - Tutkimus
viikko 11	VÄLISEMINAARI 12.3 – 13.3 - Yhteydenotto päiväkoteihin luotaimista - Palaute seminaarista & luotaimista - Tutkimus - Tuotekehittely & konseptien karsiminen kahteen tuotteeseen
viikko 12	- Prototyyppien tekeminen - Yhteydenotto päiväkoteihin, joissa tuotteiden testaaminen toteutetaan - Tutkimus
viikko 13	ILMOITUS HALUKKUUDESTA VALMISTUA VIIMEISTÄÄN 28.3! - Prototyyppien tekeminen
viikko 14	- Testaaminen → tulokset - Tutkimus - Tulosten kokoaminen - Prototyyppien viimeistely
viikko 15	- Prototyyppien viimeistely
viikko 16	- Tuote / tuotteet valmiina - Opparin raportoinnin viimeistely ja tarkistus
viikko 17	OPINNÄYTETYÖN PALAUTUS 22.4!
viikko 18	LOPPUSEMINAARI 25.4 – 28.4 LOPPUSEMINAARI 29.4!
viikko 19	KYPSYYSNÄYTE 6.5! TUTKINTOANOMUS 8.5! KAIKKI WINHASSA 10.5!
viikko 21	VALMISTUMINEN 24.5!

LIITE 2 Muotoiluluotain



Hei!

Olen 4. vuoden **teollisen kalustemuotoilun opiskelija Suvi Lankila Seinäjoen ammattikorkeakoulusta**. Kehittelin tämän niin kutsutun muotoilu luotaimen tärkeänä osana opinnäytetyöni tiedonhankintaa. Opinnäytteeni aiheena on leikkikalusteen suunnittelu päiväkotiin. Muotoilu luotaimella tarkoitetaan itsedokumentointiin perustuvaa työtapaa, jonka tarkoituksena on saada käyttäjä näkemään ympärillään olevia arkisia asioita ja omia kokemuksiaan niin, että ne välittyvät tutkijalle. Niiden avulla saadaan sisäistettyä myös käyttäjien arvot mukaan suunnitteluprosessiin. (Lähde: *Mattelmäki, Tuuli 2006: Muotoilu luotaimet. Teknologiainfo Teknova Oy, Helsinki.*)

Pyrkimykseni on kartoittaa leikkiä ja päiväkodin toimintaa erilaisten kysymysten, tehtävänäntöjen ja palautteenannon avulla. Muotoilu luotaimen loppupäässä on 8 itse suunnittelemaani konsepti- eli luonnostason ideaa, joihin toivon saavani sekä kehittelysehdotuksia, että kommentointia niiden hyvistä ja huonoista puolista. Kaikkien näiden vastausten pohjalta kehitellen leikkikalustekonseptejani eteenpäin. Opinnäytteen lopputuloksena on valmis tuote lapsille. Toivon, että tämä luotain herättää luovaa keskustelua vastaajien keskuudessa ja sen avulla onnistutaan vangitsemaan ajatuksia paperille myös minunkin luettavakseni.

Vastausaikaa olen varannut tälle viikon, joten **tarvitsen vastaukset takaisin viimeistään ti 5.3.2013**. Luotain on kohdistettu 1-2 vastaajalle per päiväkotia. Vastaajia saa olla myös vain yksi. Liitän luotaimen mukaan maksetun vastauskuoren, jossa on myös osoitteeni. Vastaajien tai päiväkodin nimeä ei julkaista muille osapuolille missään vaiheessa eli **vastaajien tiedot pysyvät täysin anonyymeinä** (tarvitsen ne vain siksi, että kykenen tarpeen vaatiessa esittämään tarkentavia kysymyksiä luotaimiini vastanneille). Pyydän osanottajia kirjoittamaan vielä sivun alareunaan allekirjoituksensa, jossa he hyväksyvät ymmärtäneensä tämän tehtävän tarkoituksen. Ole hyvä ja kirjoita viivan alle myös nimenselvennyksesi. ☺

Haluaisin jo valmiiksi kiittää tuhannesti vaivannäöstänne ja avustanne, sillä tämä on erittäin tärkeä osa opinnäytetyötäni. Otan vastaajiin vielä yhteyttä noin parin viikon päästä, kunhan olen ensin saanut käytyä kaikki vastaukset läpi. Aurinkoista kevättä ja kiitos paljon kaikille osanottajille!

Suvi Lankila, teollisen kalustemuotoilun opiskelija

vast. 1:

vast. 2:



Seinäjoen ammattikorkeakoulu
Teollinen kalustemuotoilu
Suvi Lankila

Opinnäytetyö kevät 2013

ITSEDOKUMENTOINTITEHTÄVÄT

Muotoiluluotaimen ensimmäisessä osassa on kolme niin sanottua itsedokumentointitehtävää. Luotaimien ensisijainen tarkoitus on auttaa suunnittelijaa löytämään vastaajien alitajuntaisia ajatuksia, jonka pohjalta voidaan tulkita käyttäjän henkilökohtaista kontekstia ja tietoa. Jokaisen tehtävän kohdalla on omat ohjeet sen toteuttamiseen ja dokumentointiin. Toivoisin näkeväni vastauksissa erityisesti visuaalista materiaalia (esimerkiksi kuvia ja piirustuksia), mutta vastaaja voi itse päättää parhaimman ja luontevimman keinon vastaustensa toteuttamiseen.



TEHTÄVÄ 1.

Piirrä tai kokoa esimerkiksi lehdistä leikatuista kuvista A3-kokoiselle paperille kollaasi, jonka keskellä olet itse. Sijoittele ympärillesi 10 asiaa, joiden koet kuvaavan jollakin tavalla päiväkotia, jossa tällä hetkellä työskentelet. Kirjoita jokaisen kuvan viereen pieni perustelu, miksi valitsit kyseisen kuvan. Kollaasiin saa myös sisällyttää ylimääräisiä sanoja tai tekstinpätkiä. Luovuus ja värikkyys ovat sallittuja!

Liite 1. A3 paperi tehtävää varten.

TEHTÄVÄ 2.

Istu hetki leikkihuoneen nurkassa ja tarkkaile näkemääsi. Mitä näet, kuulet ja havaitset huoneessa? Vastaukseen saa piirtää, kirjoittaa, leikata lehdistä kuvia, valokuvata jne.

Voit kiinnittää huomioita esimerkiksi seuraaviin asioihin:

- Mikä on ensimmäinen väri ja asia, johon katseesi kiinnittyy.
- Kuinka monta henkilöä tilassa on ja mitä he tekevät siellä?
- Millainen tunnelma huoneessa vallitsee?
- Mitä tavaroita, kalusteita ja leluja on käytössä?
- Onko tila esimerkiksi värimaailmaltaan tai kalustukseltaan leikkiin innostava (perustele)?
- Mitä ongelmakohtia näet tilassa?

Liite 2. A4 paperi vastausta varten. Jos vastaus on valokuvina, ne voi lähettää sähköpostiini.

TEHTÄVÄ 3.

Kuvaile kolmella adjektiivilla lapsien leikkien luonnetta kolmena eri päivänä.

PÄIVÄ 1: _____ , _____ ja _____.

PÄIVÄ 1: _____ , _____ ja _____.

PÄIVÄ 1: _____ , _____ ja _____.

Esim. Iloinen, rauhaton, meluisa, aggressiivinen, surullinen, vauhdikas, rauhallinen, kodikas, riehuvu, kekseliäs, hiljainen, alakuloinen, mukaansatempaava, itsevarma, määrätietoinen, luova, taiteellinen, musikaalinen, huumorintajuinen, huoleton, välttelevä, optimistinen, hallitseva, kiltti, minä itse-tyyppinen, pessimistinen, säikky, värikäs, luottavainen, äitihahmo-tyyppinen, hellä, korea, monipuolinen, puhelias, aktiivinen, siisti, sotkuinen, seurallinen, yksinäinen, pirteä, sosiaalinen, hallitseva, urheilullinen, kehittävä...



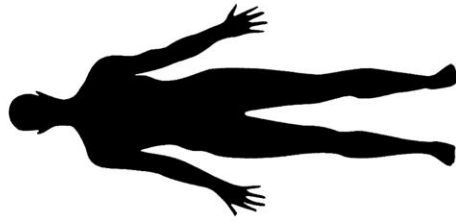
Liite 2.



Seinäjoen ammattikorkeakoulu
Teollinen kalustemuotoilu
Suvi Lankila

Opinnäytetyö kevät 2013

Liite 1. Kollaasi



TARKENTAVIA KYSYMYKSIÄ

Muotoiluluotaimen toisessa osassa pyydän vastaajia vastaamaan 13 kysymykseen, jotka käsittelevät pääasiassa leikkimistä sekä päiväkodin sääntöjä ja mahdollisia ongelmakohtia. Jokaisen kysymyksen jälkeen on annettu muutama rivi vastaustilaa, jota saa jatkaa tarvittaessa paperin toiselle puolelle (muista tällöin ilmoittaa vastauksen edessä myös kysymyksen numero). Näiden tarkentavien kysymysten lisäksi on vielä 2 lyhyttä vaihtoehtotehtävää.



1. Onko päiväkodillenne päätetty jokin tietty pedagogiikan suuntaus ohjaamaan toimintaa?

Kyllä ☐ Ei ☐

Jos vastasit myönteisesti, mikä on ohjaava pedagogiikkanne?

Jos vastasit kielteisesti, tiedätkö miksi ei?

2. Onko Reggio Emilia –pedagogiikka sinulle tuttu käsite? Koetko, että se näkyy jollain tavalla teidän päiväkotinne arjessa? Perustele.

3. Milloin ja millaisia yhteisiä leikkituokioita päiväkodissa järjestetään? Miten henkilökunta osallistuu näihin leikkituokioihin?



4. Onko päiväkodissa asetettu yhteisiä sääntöjä esimerkiksi leikkejä tai leluja koskien? Jos on, mitä?

5. Onko päiväkodissa huomattavissa joitakin tiettyjä suosikkileikkejä lasten kesken? Jos on, mitä ne ovat?

6. Koetko, että kellonajalla ja leikkien luonteella on merkittäviä yhteyksiä? Jos on, miksi ja mitä? Jos ei, miksi ei?

7. Koetko, että värikkäissä tiloissa on epämiellyttävää työskennellä?

Kyllä ☐ Ei ☐ Neutraali suhtautuminen ☐

Miksi?



8. Kuinka pyritte vähentämään melua päiväkodin yleisiloissa?

9. Onko päiväkodissa joitakin selkeitä ongelmakohtia esimerkiksi sisustuksen tai kalustuksen kanssa? Mihin toivoisit eniten parannuksia?

10. Millaisia vaivoja lapsille suunnitellut kalusteet aiheuttavat päiväkodin työntekijöille?



11. Kuinka lasten turvallisuus on otettu huomioon leikkihetkissä? Onko jokin päiväkodin leikkiväline aiheuttanut uhkaa lasten turvallisuudelle?

12. Vaatiiko leikkiminen jatkuvaa valvontaa? Minkä ikäisten lasten annetaan jo leikkiä omatoimisesti yksinään?

13. Panostetaanko päiväkodissanne taidekasvatukseen? Jos panostetaan, millä tavalla? Jos ei, miksi ei?



VAIHTOEHTOTEHTÄVÄT (2kpl)

1. Janojen molemmissa päissä on adjektiivit, jotka kuvaavat toistensa vastakohtia. **Aseta rasti** sille kohtaa janaa, jonka koet parhaiten kuvaavan **normaalia päivittäistä leikkimisilmapiiriä** päiväkodissanne.

rauhallinen		rauhaton
hiljainen		äänekäs
turvallinen		turvaton
mielikuvituksellinen		todenmukainen
lempeä		aggressiivinen
luova		looginen
sosiaalinen		syrjään vetäytyvä
siisti		sotkuinen
ketterä		kömpelö
optimistinen		pessimistinen
iloinen		vakava



2. **Numeroi** seuraavat asiat tärkeysjärjestykseen numeroin **1 - 10** (1 on tärkein).

Näihin asioihin toivoisin eniten parannuksia päiväkotimme arjessa:

- Säilytystilaa ei ole riittävästi _____
- Leluja on liian vähän tai niissä on puutteita (esim. rikki) _____
- Liikkumis- ja/tai leikkimistilaa on niukasti _____
- Sisäilma on välillä liian huono _____
- Melutaso nousee ajoittain liian korkeaksi _____
- Kalusteita on vaikea siirrellä (paino, koko) _____
- Kalusteiden ergonomia on huono (lasten mittasuhteet) _____
- Lisää oppimista tai älykkyyttä kehittäviä tuotteita lapsille _____
- Päiväkodin sisustuksen värimaailma (seinät, lattiat yms.) _____
- Leikkitilojen turvallisuus _____

Muu, mikä?

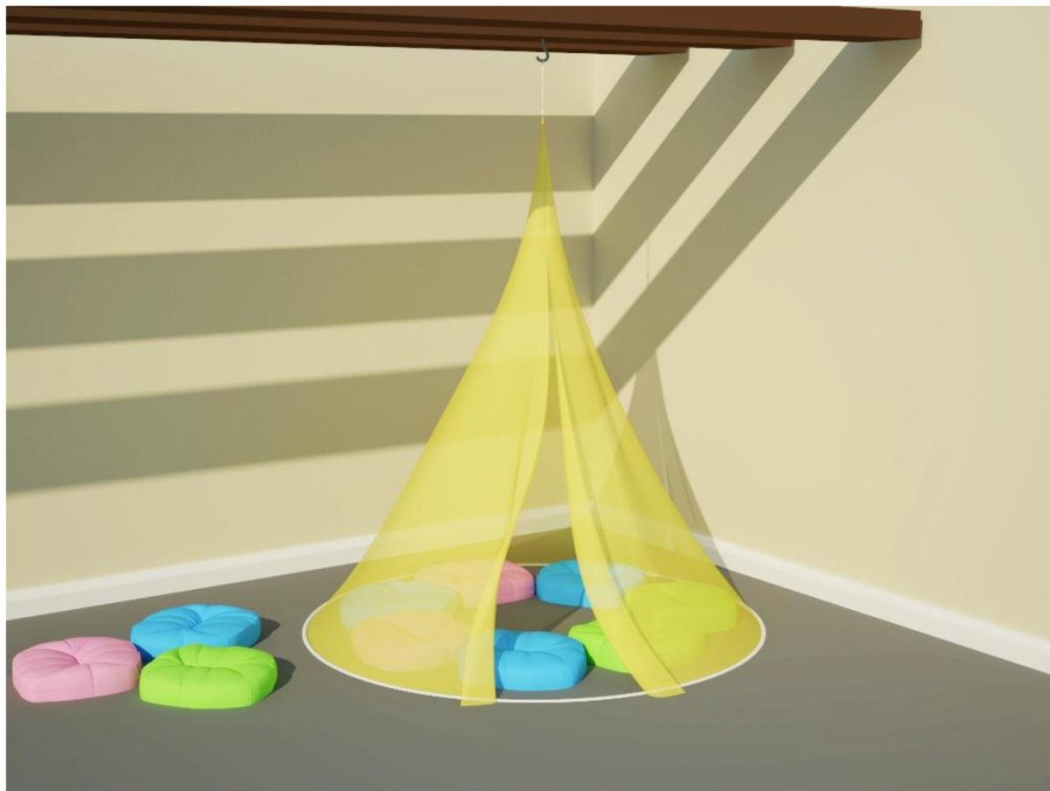


PALAUTTEENANTO KONSEPTEISTA

Muotoiluluotaimen viimeisessä osiossa pyydän vastaajia antamaan palautetta ideoimistani leikkikalustekonsepteista. Ne ovat kaikki vielä luonnosvaiheessa, joten palautteen saaminen on erittäin tärkeää jatkon kannalta. Konsepteja on yhteensä 8kpl ja vastaaja saa vapaasti kommentoida niistä jokaisen alle tuotteen hyviä (merkitty +) ja huonoja (merkitty -) puolia. Toivon saavani rakentavaa palautetta, jonka perusteella saan aineksia luotaimien jälkeiseen tuotekehittelyprosessiin. Valitsen tuotteista palautteenannon jälkeen 2 leikkikalustetta hahmomallien valmistamista varten, jotka aion testauttaa niiden lopullisilla käyttäjillä eli lapsilla. Tuotteiden esityskuvien värit eivät ole lopulliset, joten niihinkin saa antaa ehdotuksia.



Konsepti 1. Elämysteltoa



Elämysteltoa on tiipin mallinen ajanviettopaikka lapsille. Se koostuu halkaisijaltaan noin 180cm:n vanteesta, 2m korkeasta läpikuultavasta telttakankaasta, teltan päässä olevasta narusta sekä katossa roikkuvasta koukusta. Teltan sisälle voi asetella esimerkiksi värikkäitä tyynyjä tai pyöreän, paksun karvamaton pehmustamaan lattiaa. Se voi toimia esimerkiksi sadunluku-, leikkimis-, levähtämis- tai vaikka ajanviettopaikkana lautapeliin pelaamiseen. Teltasta voidaan tuoda tunnelmaa esimerkiksi valojen avulla. Konseptin idea on luoda lapselle elämys muun muassa telttailusta, turvallisuudesta, piiloutumisesta sekä rentoutumisesta eristetyssä, mutta kuitenkin helposti tarkkailtavassa tilassa (läpikuultava kangas).



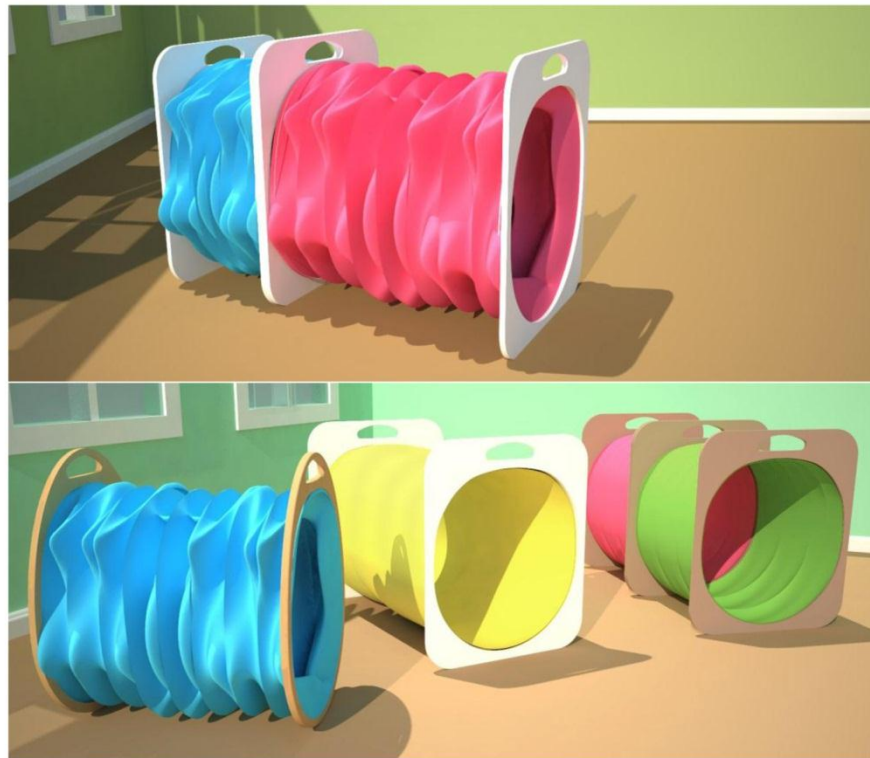
Palaute konseptista 1.**+**

-

Mahdollisia kehittelyehdotuksia



Konsepti 2. Haitaritunneli



Haitaritunneli on vanerisista päätylevyistä ja jämästä kankaasta valmistettava kokoontaittuva tunneli lapsille. Sitä voidaan käyttää joko vain yksittäisenä putkena tai muodostaa monesta palasta koostuvia pitempiä tunneleita leikkimistä varten. Haitaritunnelit voitaisiin kiinnittää toisiinsa vaihtoehtoisesti joko magneeteilla, naruilla tai lukittavilla klipseillä. Päätypaloihin on lisätty reiät helpottamaan tuotteen kantamista ja käyttöä.



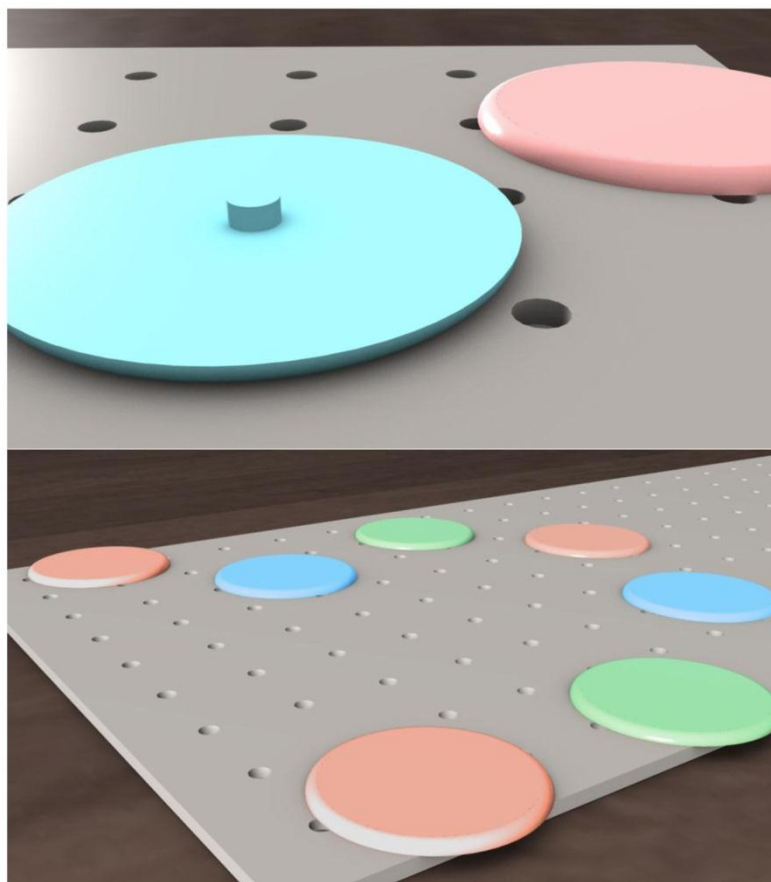
Palaute konseptista 2.**+**

—

Mahdollisia kehittelyehdotuksia



Konsepti 3. Motoriikkamatto



Motoriikkamatto on pehmeästä materiaalista valmistettu rei'itetty alusta, johon voidaan kiinnittää irtonaisia "nappeja" esimerkiksi askellinkiviksi motoriikkaharjoituksia tai hyppelyleikkejä varten. Paloista voidaan tarpeen vaatiessa kehittää monenlaisia variaatioita erilaisiin tehtävätarkoituksiin. Alusta itsessään voidaan valmistaa joko pitkästä, rullattavasta matosta tai pienimmistä paloista, jotka kliksautetaan kiinni toisiinsa maton nurjalta puolelta. Konseptin tarkoitus on tarjota lapselle turvallinen tapa harjoittaa liikkumista.



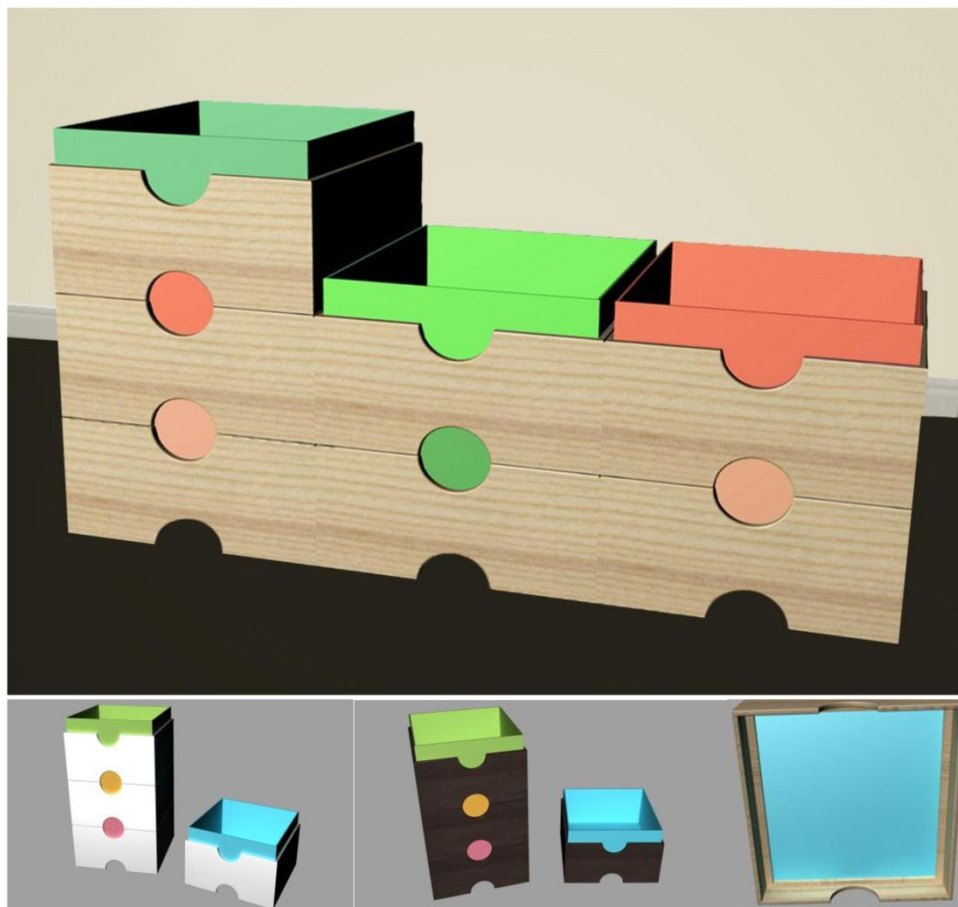
Palaute konseptista 3.**+**

-

Mahdollisia kehittäelyehdotuksia



Konsepti 4. Personoitavat laatikot



Pinottavat laatikot koostuvat kahdesta sisäkkäin asetettavasta osasta, joista ulompi toimii kehikkona sisemmälle laatikolle (katso viimeinen kuva oikealla). Sisälaatikkoon voi säilöä tavaroita. Laatikot tai laatikostot voidaan personoida luomalla osista erilaisia kokonaisuuksia värien avulla. Sisemmän laatikon pinnat voidaan lisäksi käsitellä esimerkiksi liitutaulumaalilla, jolloin lapsi voi taiteilla laatikostaan itsensä näköisen. Laatikoille voidaan tarpeen tullen valmistaa myös kehikko tai teline hyllykköä varten.

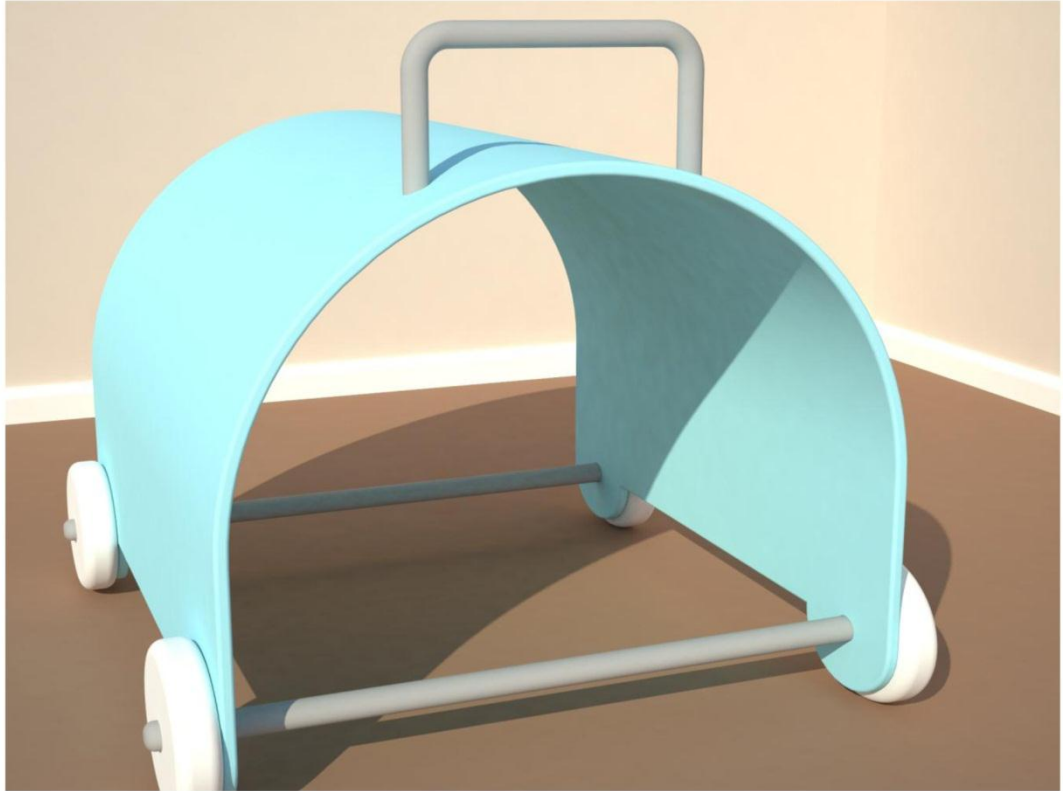


Palaute konseptista 4.**+**

-

Mahdollisia kehittäelyhdotuksia



Konsepti 5. Moderni potkuauto

Moderni potkuauto on valmistettu muotopuristetusta vanerista. Sen rakennetta ja muotoa tukee 2 metalliputkea, joiden päissä on pienet renkaat mahdollistamassa potkuauton liikkumisen. Lapsi voi ottaa käsillään tukea istuinsijan päässä olevasta tangosta. Istuimeen voidaan tarpeen vaatiessa lisätä irrotettava pehmuste. Konseptin tarkoitus on tarjota lapselle leikkituote, jonka avulla voidaan harjoitella myös esimerkiksi motoriikan kehittämistä ja tasapainoa.



Palaute konseptista 5.**+**

-

Mahdollisia kehittelyehdotuksia



Konsepti 6. Leikkipöytä



Leikkipöytä on vanerista ja metalliputkesta valmistettava muunneltava tasoratkaisu. Pöydän kansi koostuu kahdesta eri osasta, joista sisemmän voi kiepauttaa metalliputken varassa 360 astetta ympäri. Tason "oikealla" puolella on tavallinen kansilevy, kun taas toisen puolen voi käsitellä esimerkiksi liitutaulumaalilla. Tason voi lukita laittamalla pienet tapit kannen reunoilla oleviin reikiin (katso ensimmäisen kuvan valkoinen tappi ja sen alapuolella näkyvä kolo).



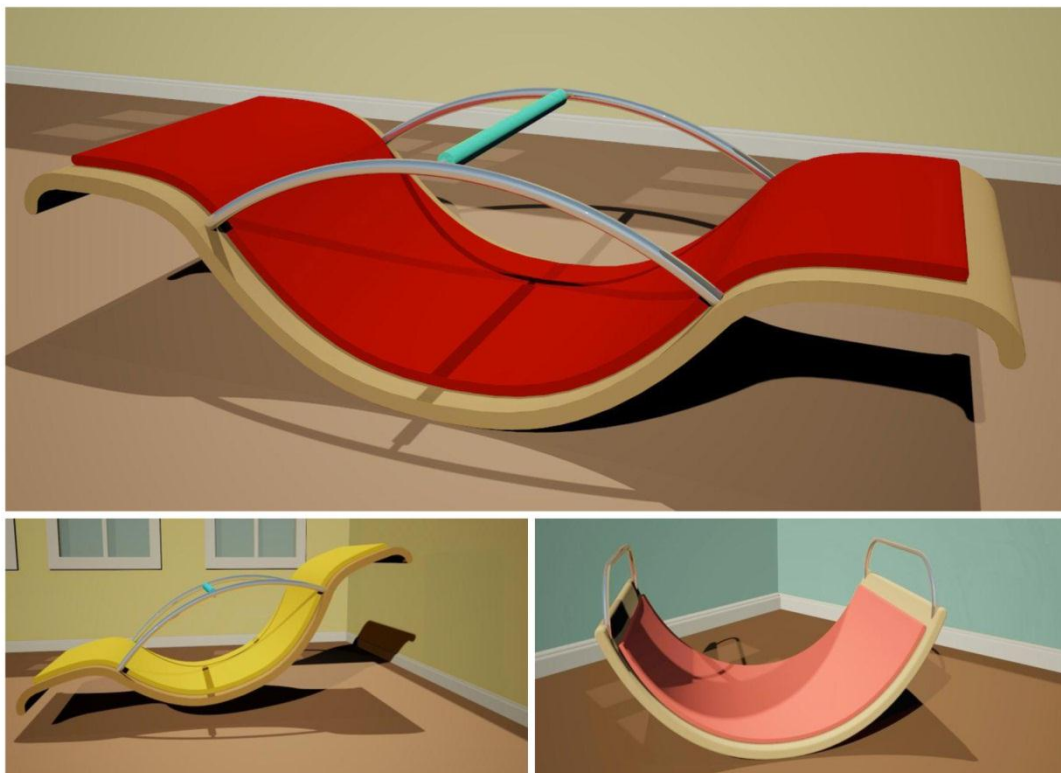
Palaute konseptista 6.**+**

-

Mahdollisia kehittäys ehdotuksia



Konsepti 7. Keinulauta



Tämä keinulauta on tehty muotopuristetusta levyateriaalista sekä taivutetuista metalliputkista. Metalliputket toimivat kädensijoina ja turvakehikkona lapsille. Keinulauta on verhoiltu irrotettavalla pehmusteella, joka voidaan tarvittaessa pestä. Punainen ja keltainen malli on tarkoitettu kahdelle hengelle, jolloin lapset istuvat kasvot vastakkain ja asettavat jalat kehikon väliin. Liike on tällöin edestakaista. Keinulaudassa voi myös maata.

Vaaleanpunaisessa eli yhden hengen mallissa lapsi istuu keinulaudalla sivuttaisesti joko ristien jalkansa eteensä tai istuen polviensa päällä. Liike on tällöin sivusuuntaista.

Kummatkin keinulaudat ovat matalia ja niiden kaaret ovat loivia.



Palaute konseptista 7.**+**

-

Mahdollisia kehittelyehdotuksia



Konsepti 8. Lehtimaja



Lehtimaja tarjoaa suojaisen piiloutumis- ja rentoutumispaikan lapsille esimerkiksi sadunlukuhetkiä tai vaikkapa viidakkoleikkejä varten. Lehtimajan perusrakenne koostuu pyöreästä, vanerisesta alustasta sekä joko metallisesta tai puisesta (esimerkiksi bambu) köynnöskehikosta, joka muodostaa kaarevan katoksen majan päälle. Köynnöksissä oleviin pieniin koukkuihin on mahdollista kiinnittää näköesteeksi esimerkiksi (katso ylempi kuva) eri kokoisia, vanerista valmistettuja lehtiä. Majan alustaa pehmustaa pyöreä matto, jonka voi tarpeen vaatiessa irrottaa pesun ajaksi. Sen lisäksi majaan voi viedä ylimääräisiä tyynejä istuin- tai makuualustoiksi.



Palaute konseptista 8.**+**

-

Mahdollisia kehittelyehdotuksia



VASTAAJIEN TAUSTATIEDOT**Vastaaja 1.**

1. Nimi:
2. Sukupuoli: Nainen ☐ Mies ☐
3. Ikä:
4. Päiväkodin nimi:
5. Työnkuva:
6. Olen ollut täällä töissä noin _____ vuotta.

Vastaaja 2.

1. Nimi:
2. Sukupuoli: Nainen ☐ Mies ☐
3. Ikä:
4. Päiväkodin nimi:
5. Työnkuva:
6. Olen ollut täällä töissä noin _____ vuotta.

